塑造《模拟地带》品牌

或许是世界杯冲淡了模拟器界的热潮，6 月对于模拟器爱好者来说，有点冷清，而当大家拿到模拟地带第五期这本杂志时，龙二希望大家发现清淡的 6 月，模拟热潮仍然汹涌，你不仅可以在杂志文章上，而且可以在光盘内容上品尝到编辑部为大家送上的初夏的大餐。

经历了前四期的磨合之后，我们终于找到一条真正适合《模拟地带》这本杂志今后发展的道路。我们的杂志方向，栏目，文章，读者都已完全定位，我们清楚地了解读者需要什么，今后要走的路就是打造《模拟地带》杂志这个品牌，让杂志成为玩家每月必备的精神食粮。就像打造 EMU-ZONE 这个网站一样：我们需要大家支持，需要大家鼓励，只有这样我们才能做得更好，走得更远。

很多读者反映杂志是不是内容太少了，怎么总是觉得不够看，意犹未尽，经过龙二等人与社长的商议，本期杂志决定增加到 150 页，这样的份量的一本书砸到人头上，可不是一般的好受，呵呵^-^

另外很多读者反映杂志的光盘总是不太好读，第五期起已完全换了新的光盘厂商压盘，相信再也不会出现光盘内容读不出的问题了。还有网友提到 GBA ROM 自从上次送到#360 后，后面的 ROM 为何不继续完整地放出，这次大家放心，龙二给大家送上了 GBA Rom #360-#488，全部经过 Romcenter 最强检测通过并整理归类!

对于上期光盘的天外魔境 II 没法找到 CUE 文件或没法正常显示对话的问题，是我们工作上的失误，龙二在这里向大家道歉了，本期光盘为大家送上了正确的 CUE 文件和正确的模拟器 MagicEngine v0.99 注册版，希望大家玩得开心。

最后再提一下，若发现光盘游戏没法解压时，请到光盘工具区里找到 Winrar v3.0 版安装，因为光盘内容已采用 winrar v3.0 压缩格式了。

龙二



模拟地带（2002年第5期）

出版：北京电子出版物出版中心
制作：《模拟地带》编辑部
出版编辑：喻静
终审监制：吕丁
社长：孙胜利
主编：龙二
副主编：微风
专栏编辑：GOUKI、COTOLO
WDPQU、Eastspider
美术编辑：红帽
特约撰稿人：楚江、李可文
MugenChina、电子DIY工作室
编辑部电话：（010）88561165
发行部电话：（010）88561319
发行部传真：（010）88561318
发行：赵琦、杨晓昆
地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部
邮编：100037
编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com
印刷：北京四季青印刷厂
出版号：ISBN 7-900354-33-6/L.116
出版日期：每月1日
定价：人民币10元（光盘+手册）

模拟地带

目录

模拟　速递



模拟器篇

6月是模拟界比较冷清的一个月，炎炎酷暑加上4年一度的世界杯，模拟器方面的消息少之又少，所以这次的模拟速递估计会或多或少地令大家感到有些枯燥。

MAME WIP：作为模拟界的老大，MAME小组的家伙们也一改以往每天一份WIP，两周一个新版的“恶习”。一周才更新一次的主页让人不得不被世界杯的魅力所折服：）对于彩京驱动的改良似乎不是一朝一夕的事，MAME还是默默地继续着它那漫无边际的游戏驱动收集之旅，如果你不是一个纯粹的ROM收藏家，那么请跟随我在即将到来的MAME　0.61中找到适合几款大众口味的游戏吧。

Super Slams：改编于日本漫画大师井上雄彦的大人气同名漫画《篮球飞人》的街机篮球游戏。由于平台是业务用街机，考虑到业务用的盈利目的，采用了对战的形式，双方可以在湘北、翔阳、陵南、海南几个队伍中挑选一个进行对战。游戏的规则与玩法同普通的篮球游戏没有本质的差别，漫画的魅力是其成名的主要原因。





Macross Plus：Macross在国内被称为《超时空要塞》或者是《太空堡垒》，而Macross Plus则是全系列中唯美风格最为强烈的一作，拥有相当的支持度。



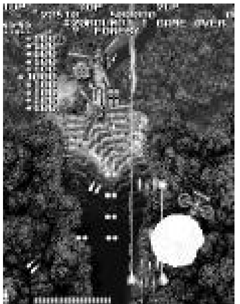
作为射击类型登场的这款游戏，重现了游戏中那感人情节的同时，在射击游戏的操作性和视觉冲击上也做得十分不错，不管你是动漫迷还是射击游戏迷，都应该试试。

Desert Assault：翻译的话可以译为《沙漠攻击》，是DATA EAST于1991年推出的一款射击过关类游戏，笔者从未接触过该游戏，不过DATA EAST在动作过关类游戏的制作中对气氛的营造还是有一手的，还是推荐一下吧。



三国战记：这款PGM上的大作相信在国内可以算得上是脍炙人口了，MAME自然也不会错过将其囊入驱动数据库的机会。不过依照MAME的完全匹配法则，《三国战记》在MAME上的亮相估计要等Dumper们确认ROM完全无误才行，期待该游戏的朋友请随时关注BillyJr的模拟器世界：http://www.billyjr.com





Battle Bakraid：这是一个标准的古典式射击游戏，以至于古典到在下从未接触过。从Raine开始支持这个游戏无声模拟的那天起，看该游戏便具有极强的号召力。报着无论如何都要试试的想法，我把这个ROM给拖了下来，为了验证自己的蹩脚射击水平？呵呵：）

Dragon Ball Z 2：初中的时候曾经在街机上见过这个格斗版的龙珠，MAME WIP对它的几句轻描淡写，让我们在MAME 0.61的期待游戏中给它留下了一个座位。习惯利用动漫题材来做游戏的BANPRESTO，在格斗游戏的操作感上把握得还算有模有样，相信游戏最吸引玩家的还是与著名漫画《龙珠》的一脉相承。



Raine：缺乏核心领导人物的Raine，在很多人眼中只能算是MAME的影子，包括笔者在内一直执着于Raine的原因，便是对机器配置的宽容（所以说





MAME里面包含那么多游戏也不一定是好事）。不过对于新手来说，拙劣的手柄设置和一向糟糕的声音调节，往往使一些人望而却步：）对于笔者所熟识的一些游戏老鸟来说，《野马战机》（英文名称：Mustang）这个字眼的出现便足以令他们兴奋好一阵子了，《野马战机》是《雷电》的克隆的想法却被毫不客气的驳翻，也给我这个假射击游戏迷着实上了一课。还是那句话，玩射击游戏，选择Rine没错。

Nebula：这个绰号为星云的模拟器，已经不再是最初的单纯的CPS/NEO模拟器，对于其它平台模拟的尝试已经让更多的人开始喜欢上了它，记住了它。当然最引人注目的，还是要数PGM的模拟。在与台湾模拟名人BillyJr的合作中，Nebula将PGM的神秘面纱一层一层的去掉，让《西游释厄传》《三国战记》这些脍炙人口的IGS游戏得以重现在模拟器上。Nebula的2.16版已经能够实现《西游释厄传》《三国战记》的声音模拟了，这令许多人欣喜若狂。当你用模拟器玩到这些游戏的时候，请不要忘记那些曾经为此努力奋斗过的人们。



Pj64：去年圣诞节，Project 64宣布1.4时他们开发的最后一个版本，对于模拟界不能不说是一大损失。然而，NeSC的一些“坏小子”们对这个神奇的N64模拟器所抱有的特殊热情让传说得以延续。一帮专门负责制作Project 64作弊码的家伙，于2002年5月17日从原作者jabo、zilmar等人手中接过了开发的蓝图，并且发布了一个Project 64的Beta版1.50 beta1。毫无疑问，缺乏N64模拟器的模拟界是可悲的，而缺乏Pj64的N64模拟器领域同样是不能让人想象的。一时间许多关于Pj64兼容性的讨论开始多了起来，不过Pj64这个使用插件系统的N64模拟器，在讨论兼容性之前，合理的配置的能力是你所需要具备的：）



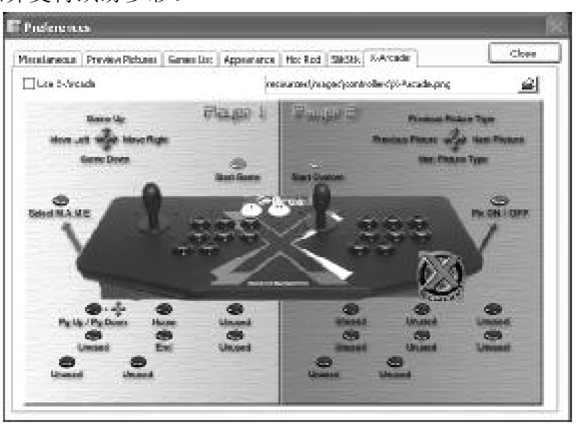
VBA：在许多人心目中早早的奠定了“最好的GBA模拟器”这一称号的



VBA，仍然保持着频繁的更新，这大概要得益于作者最近喜得贵子的原因。GBA模拟器的发展速度相对于其他模拟器，是十分可怕的。而那些几乎与游戏卡带平行发布的最新ROM，对模拟界来说究竟是喜还是忧，还没有谁能说得清，毕竟，掌机的魅力在于“便携”。

Misc篇

所谓Misc，即一些非主流的东西，也包括一些已知或未知的传闻。正是Misc的存在，使得模拟界变得缤纷多彩。



Emu loader：很久没有踏入Emu loader主页了，谁知一进去就被页面上那突如其来的MI（被译为XXX完成的任务）背景音乐所打动：）。好了废话少说，这是一个十分出色的MAME前端工具。如果你的PC机能羞涩，只能运行MAME的DOS版本（MAME的DOS版本在低配置机器上速度要比Windows版本稍微来得快），那么你一定要试试这个前端工具，他会让你的MAME设置起来和Windows版一样简单。最新版2.9对Windows XP的兼容性大大提高，新支持了X-Arcade、SlikStik两种街机操作杆，使用MAME DOS版的朋友，可千万不要错过了。



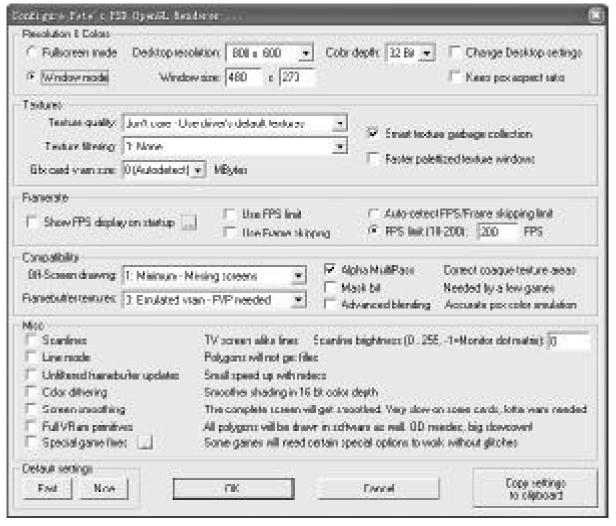
Emucheat：这是国内修改专家Ydmis和皮球协力推出的



模拟器专用修改软件，目前最新版本2.0，支持大量的模拟器内建金手指，同时允许玩家自行查找/添加/修改金手指文件。最方便的是，界面是全中文的：）喜欢修改的朋友，可要跟紧了哦。本期光盘内附Emu Cheat v2.0完全版。

Lewpy Pete：这是两名杰出的模拟器第三方插件的作者。前者所开发的是3DFX Voodoo系列显卡的专用插件，后者则兼顾非3DFX的一系列显卡的OPENGL/Soft/D3D插件，两人在模拟界都享有极高的威望，他们对插件效果的精益求精令人叹服。使用插件来模拟硬件机能的这种方式，不但回避了与硬件厂商的直接版权冲突，更让升级和改良拥有更为广阔的余地。不过使用插件的模拟器一直难以解决的问题就是：怎么很好得实现声音与图像的同步。不过我们作为使用者，只管更新就是了。





Kof2001 m1.rom：KOF2001来得太早了，这在以前的报道中我们已经提到过了。而KOF2001的声音缺陷，相信很多玩过的朋友都能体会到。其实这些都是模拟器自身的问题，只是由于模拟界固有的“X年守则”而很少有模拟器去主动改善这一点。于是一些模拟器爱好者开始用自己的方式来对ROM进行解析，希望通过修改ROM内部结构来将声音还原。这其中比较知名的当属一个来自日本的“KOF2001声音复原计划”，他们拟定了一个详细的声音列表，并且找出了每个缺少的声音地址，依照这些作出一个个ROM补丁，对KOF2001的m1.rom进行修补，从而达到暂时还原的目的。对于这种破





坏ROM结构的行为，一些人表示反对，认为本该由模拟器来完善的问题不应该由于一时的冲动而把与原型相匹配的ROM结构搞得乱七八糟。其实这在群众呼声很高的情况下完全可以理解，因为玩对于很多人来说代表着娱乐与休闲，至于为什么要这样玩，那是极少部分人的事了：）

SS Emu：Sega Saturn（简称土星或者SS）模拟器的发展在模拟界是出了名的缓慢，目前能够频频有进展报道的当属Satourne了。Satourne所属的法文站点Consollection刚刚把自己的战标改成了世界杯的样式，谁知道法国队的表现……扯远了，Satourne是目前最被看好的SS模拟器，期待度甚至超过了前期的SSF。主页上满屏的法语和专业名词令人头大，但是从不断放出的抓图来看，效果还是不错的。



作者最近似乎解决了CD镜像的问题，一些著名的SS游戏如《武装飞鸟》《击坠王》都能够“秀”出图像了。GiriGiri，这是个日本人开发的SS模拟器，作者在6月7日庆祝自己主页点击量达到200000的同时放出了三张运行游戏《铁甲飞龙》的抓图，从图片来看速度很不错，可以达到秒间45——55帧，不过如果你注意到作者的机器配置后（P42G），你又会有什么感想？：）

Nemu64：N64模拟器面世初期，Nemu64一直是UltraHLE最有力的竞争者。Nemu64由于对机器要求低，兼容的显卡类型多而曾经大受好评。不过自从UltraHLE过早地退出历史舞台，Nemu64也停滞在0.7的版本上许久没有动静，倒是一些非官方的修改版和配置ini文件频频的出现。如今N64模拟的霸者的头衔已经给Pj64摘去，一些新起或者老牌的N64如1964、Apollo也在紧追不舍，Nemu64还会无动于衷吗？6月7日，Nemu64官方主页上放出了最新版0.8运行N64游戏《耀西故事》的高质量抓图，另有消息称6月15日会是Nemu64 0.8面世的日子，让我们拭目以待吧。

模拟 速递



Romlist：资深的模拟器爱好者一定还记得98年Romlist和NeoCharity的NEO ROM Dump竞争，也正是这种恶性竞争使得Dumper组织渐渐处于模拟界的灰色地带。不过自从2000年便销声匿迹的Romlist最近却由于瑞典队战胜阿根廷队挺进世界杯16强而重新复出，并且说“如果瑞典队夺冠，我们会用自己的钱购买一块OPWOLF3（也就是《战场之狼3》的基板并且把ROM Dump出来）”。不过就在昨天，瑞典队被塞内加尔金球淘汰出局。

汉化情报站

关注第一手汉化消息，请留意汉化情报站。

《光明之魂》汉化：GBA上的光明之魂，是SEGA公司开发的一款杰出的SRPG，有着“GBA上的暗黑破坏神”之称。CGP汉化小组于5月24日发布了光明之魂简体中文汉化版 0.11，这个版本所实现的功能：



1. 一部分对话的汉化
2. 菜单的汉化
3. 加入了小组的封面

汉化职员：

Roc：程序编码

蓝色幻想：剧本整理，后期制作

大天神：剧本整理，工作协调

小胖：首席翻译（强！）



这只是一个测试版，还有一些地方需要进行除错处理，如果你希望进行测试或者有什么错误汇报，请给小组写信：cgp_team@hotmail.com或者到CGP的论坛（http://roc.nari.com.cn/forums/forumdisplay.php?forumid=16）参与讨论。本期光盘内附《光明之魂》中文版。

《黄金的太阳》汉化：这是任天堂在GBA上发售的一款重量级RPG，参与汉化的仍然是CGP小组，目前汉化的完成度大约是 1/2，由于汉化量太大（665XX多句对话），小组对外征集翻译人员，条件如下：



1. 会日语

2. 对游戏汉化有极大兴趣

3. 有很强的责任心

如果你具备以上条件，请发邮件至cgp_team@hotmail.com

《恶魔城》汉化：GBA上的《恶魔城——白夜协奏曲》是继《恶魔城 --月轮》之后KONAMI推出的恶魔城最新作，系统在PS版《恶魔城——月下夜想曲》的基础上加以改良，相对于前作有了质的飞跃。这次对汉化工作的倡导者，就是之前GBA游戏《恶魔城——月轮》和《机器人大战A 》的汉化作者shikeyu。在计划提交以后，先后有五名志愿者有意参与翻译工作，不过目前真正投入工作的只有两名日语系的学生。



翻译量（包括所有的帮助、对话、提示）一共是一万二千六百多字，由于《恶魔城——白夜协奏曲》与《恶魔城——月轮》有很多相似的地方，所以在汉化途中所遇到的问题解决起来显得比较简单。现在汉化的程序写好了，完全取决于翻译的速度，如果一切顺利的话，大概在6月下旬就会发布一个测试版的汉化



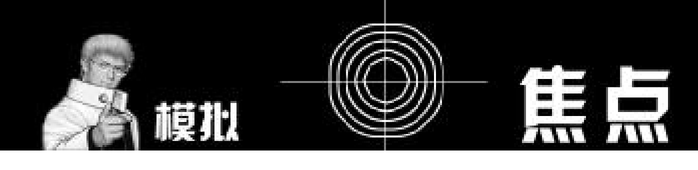
补丁。在发布前让我们先看看一些半成品的图片效果吧：）

勇者汉化组最新进展：说到勇者汉化组，大家一定会联想到那个DQ6《勇者斗恶龙6》的汉化狂人屎王皮萨罗。在谈到DQ6的汉化进展时，皮萨罗确认目前对话部分正在重新处理中，并经过日语达人九ツ柳大师的审查，力求将错误降低到最低。对于菜单部分的汉化，由于DQ6特殊的结构，决定先挑选一些类似但相对来说比较简单的游戏来试验，比如说MetalMax Returns 和 DQ5。先来说说MetalMax Returns吧，这个游戏被译为《最强装甲》，从图片上看似乎是个模拟战棋类的游戏，目前已经把字库提取了出来，但是还没有找到合理的破解方式所以无从下手。DQ5是勇者斗恶龙的第五作，也是笔者最喜欢的一作。DQ5和DQ6有很多相同的地方，所以拿它来练习菜单的破解是最好不过的了，文本的翻译量大概是DQ6的45%，相信汉化工作最终会在DQ6之前完成。另外，屎王还略微提到了FF6的汉化工作，最近似乎任务不少啊：），具体情况请大家浏览屎王之网：http://necrosaro.yeah.net/。本期光盘内附《勇者斗恶龙6》中文版。

《霸王的大陆2》汉化：也许你曾经见过外星科技汉化的这个游戏，不过你一定会对汉化的水平感到……网友寒心冰雨决定把这个游戏的FC版给汉化了，相比PS版，FC的汉化要稍微难些。6502的ASM的hack工作不像想象中那么简单，字体的字节问题目前还无法完全解决，不定的放出估计会在今年秋季。如果你能提供帮助，请用OICQ31774联系作者。



注：非常感谢大家对EZ的支持！



PGM系统模拟最新报道

文：emu-zone/微风

毫无疑问，新版的NEBULA 2.16“几乎”完美支持《三国战纪》已经是共所周知的模拟界的盛事了。完美支持的意义当然是在拥有完美无缺的画面的同时，也模拟了游戏的音效和背景音乐。这当然也包括了已经被模拟的《西游记——释厄传》！



说实在，以我的感觉，《三国战纪》系列并不会比ＣＡＰＣＯＭ的ＣＰＳ２上的Ｄ＆Ｄ系列差，在它们上面给我都有RPG的感觉，甚至有相似的影子（无论是物品选择系统还是隐藏的山洞，还有那把得拿九次才可以用的倚天剑和D＆D的诅咒之剑，呵呵）或许可以说，三国系列是唯一可以和国外的龙与地下城媲美的了，特别是对于我们中国玩家来说。

这次ＮＥＢＵＬＡ的更新做得比较低调，甚至没有在主页上更新，只是在ＣＰＳ２Ｓｈｏｃｋ上发表了，首先我们来看看新版ＮＥＢＵＬＡ的更新：

PGM系统的更新：

-Ｚ８０完全模拟，意味着正确的音效和音乐。不过声音芯片并非１００％完美，因而增加禁止播放背景音乐的选项

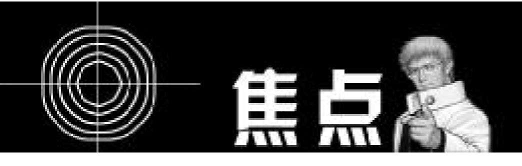
-修正了三国战记的即时储存文件格式（不兼容前版的）

-修正文字显示层位置错误

CPS2系统的更新：

-修正导致sfa2在charlie一关中因色盘不同步的闪烁问题

-640x480的scanlines模式下的修正，在不延伸画面下可得到正确的画面



NEOGEO系统的更新：
-修正sengoku3的解密驱动

一般的更新：
-增加一个语言选择选项。

不过，现在玩PGM的游戏时，背景音乐仍然比较嘈杂，甚至有盖过音效的问题，大家可以考虑通过NEBULA提供的选项关闭背景音乐来玩。另外得说说的是PGM的声音模拟问题，根据PGM Specs所述，PGM的声音芯片是一块“ICS WaveFront ICS2115v”，由“WaveFront”和BillyJR老大的说法：“把真实游戏机的声音转录成MP3丢给作者，以解决每个声道的音量控制”来看，PGM的音乐系统可能是由波表输出的，看来要完美模拟PGM的背景音乐系统可能会用到“声音采样”了，当然，这只是我的猜测而已，呵呵^^o。



如今PGM的硬件系统也模拟得差不多了，剩下的只是对相应的ROM进行单独的解密了，至于ROM的消息：

BillyJR那边已经把《问答365》和《国民教育委员会》都DUMP完成，而《激问勇答问答冠军》的板也已经入手确定。看来BillyJR是打算把PGM的问答游戏一网打尽啊！对问答游戏并不太感冒的我，对《国民教育委员会》可是有深厚的感情哦！还记得那是96年的时候...毕竟是中文问答游戏，呵呵。最期待的还是《大家来找碴》，当然要和MM一起玩，哈哈，贪心了...^o^

而MAME的御用DUMPER小组GURU也收到了中国龙二代等PGM的板，PGM的模拟前途一片光明啊！

由于MAME小组一直在PGM模拟上慢半拍，所以这次MAME小组可是加足了马力，已经搞定《问答365》的图形格式，出来只是迟早的问题，而PGM的声音系统也分派了专人来研究。这次MAME的新版来得迟会不会是由于MAME模拟PGM的驱动仍然不完善的缘故呢？呵呵。



（这期杂志我们为大家送上了详细的《三国战纪》的攻略和选隐藏人物的密技，想拿宝物的要留意哦！）

另外光盘内附完美版的《三国战纪》、《三国战纪》加强版、《西游记释尼传》，大家去爽吧！！







文：emu-zone/cotolo

编者按 开办这个栏目的目的，是希望更多的对模拟器有兴趣却又一时摸不着门路的朋友，能够加入模拟器这个大家庭。文中将对一些模拟器的基础常识作简单的介绍，力求作到通俗易懂。通过这个栏目，我们希望能够与读者建立一个互相沟通，积极讨论的氛围，从而达到弘扬模拟器文化的目的。

什么是模拟器？

模拟器，英文名称Emulator，它通常被简称为Emu，“模拟器”是我们对它的习惯称呼，当然也有叫“仿真器”的，除了书生气浓点以外没有任何区别。很多初涉模拟器的朋友大概一时很难理解这个“时尚”的名词，模拟器究竟是个什么东西，这其实是一个不难回答的问题（以上全部属于废话）。模拟器就是一套软件，运行于PC操作系统平台，与普通的应用程序没有本质的区别。模拟器的作用在于通过PC操作平台上运行的应用程序，达到仿效其它平台的软硬件运作的目的。经常使用各种应用软件的朋友可能会接触过一些具有模拟功能的软件，比如：

虚拟光驱软件：通过它能够模拟物理光驱的实际运行过程，而达到保护物理光驱、加快读取速度等目的。

视频音频播放软件：通过它们能够模拟家用电器（比如VCD播放机）中的硬件解码过程，从而在PC上能够实现近似于家用电器中的音频视频播放功能。

模拟器的运行原理和上述软件没有本质的区别，只不过在作用对象上，模拟器更多地着眼于游戏/娱乐方面。在国内，模拟器更是和业务用/家用电玩联系得十分密切，因此在很多人的潜意识中存在着“模拟器=在PC上玩街机游戏和家用机游戏”这个概念。当然这样的认识没有本质的错误，只是将模拟器局限在了一个很小的范畴内而已。在欧美模拟器拥有庞大的有组织团体，所模拟的对象除了我们所熟悉的各种电玩外，还包括一些老式电脑、古典机台（比如弹珠台）的模拟器。模拟器的初衷是怀旧，为了留住即将逝去的经典，模拟器以一种特殊的应用软件形式，把那些曾经给我们带来过美好回忆的老式游戏重

现在PC上。回忆永远是美好的，随着年龄的增长，我们无法再重温那些曾经疯狂年少的快乐时光。然而自从有了模拟器，当时隔多年的老友相逢，便又可以一起坐在电脑前共同感受《魂斗罗》这些儿时的经典：）这就是模拟器的魅力所在。

模拟器运行需要什么电脑配置？

玩模拟器需要什么？首先，当然是你的电脑了。由于模拟器的对象定位一般要比现今的主流PC配置低很多，升级也没有电脑硬件那么频繁和恐怖，所以不必担心模拟器会把你拖入硬件升级的黑洞。不过模拟器也是分等级的，拥有一台大众化配置的个人电脑，是你能够运行大部分模拟器的前提。下面给大家列一个本人认为的理想配置方案：

CPU&主板：这是关系到电脑性能的核心部分，也是区分高端模拟器和低端模拟器运行的基准。如果你只是运行一些古董级别的（比如FC/GB）模拟器，那么奔腾200就可以完全应付了。而如果你希望跑一些容量较大、主频较高的街机模拟器（比如MAME近期支持的彩京系列），你最少得把CPU升级到1G以上。当然一些模拟器运行配置需求较高并不一定全部是游戏本身的问题，模拟器开发的初级阶段作者没有对模拟器的源代码进行完全的优化也会对速度有所影响。

内存：内存关系到模拟器载入数据的速度和游戏的流畅度。现在市场上内存价格也不是很高，配条128M对于大多数人来说应该不是问题。然而如果你坚持抱着那条32M或者64M内存条不放的话，你就得时常忍受超长的loading时间和游戏中的画面频繁跳帧。



显卡：PC游戏对显卡的挑剔经常令人感到头痛，这种情况在模拟器之中表现得并不明显。模拟器模拟的游戏也有2D和3D的区别，2D游戏大多数显卡都能轻松应付（这里说的应付并不包括各种模拟器附加的特效，表示的是能够通过硬件模拟重现游戏机中的标准图像，





而且这些特效是不存在于游戏机上的，是模拟器作者为了得到更好的显示效果额外加上去的）。在3D游戏中，Glide和OpenGL的矛盾仍然存在。虽然说GF系列是现今的主流，但许多针对Voodoo卡的第三方优化插件从未停止过开发进程。当然如果你在购买显卡的时候会考虑到玩模拟器这方面的话，GF还是最佳的选择。

声卡：这在模拟器领域里面是一个被淡化的部分，一般来说模拟游戏的音质都不会刻意的去追求什么“杜比环绕”之类的新潮概念，你只需要有一块能出声的声卡就行了：）

光驱：光驱的应用主要在一些以光盘为载体的模拟器上，比如：PS模拟器、PCE-CD模拟器、SEGA-CD模拟器。光盘在容量上具有优势，以光盘为载体的游戏一般在声光色方面表现得十分突出。模拟器对光驱的选择并不是速度越快越好，只是一些特殊的模拟器对某些品牌的光驱有挑盘的特例。当遇到这种情况的时候你可以找找这方面的补丁或者考虑用虚拟光驱软件来代替。

软驱：软驱在电脑中的地位已经远不如以前，模拟器的应用中用到软驱的时候也不多。但是仍然有一些模拟器是需要软盘来做中间媒介的，比如旧的日式电脑PC98模拟器。软盘的可擦写、携带方便等特点，还可以在网络条件并不发达的地方，用于玩友之间互相交换数据（比如存盘进度等），所以说，有条件的话，还是不要让你的软驱闲着：）

硬盘：接触模拟器比较长时间后，一些人开始有疯狂收集模拟器游戏的习惯，这便会涉及到你的硬盘究竟够不够大这个问题。而且现在的游戏ROM文件正逐渐增大，一些光碟镜像的ROM纷纷出现，使得收集者们的硬盘空间越来越少，笔者的一位朋友就专门买了一个80G的硬盘来放模拟器ROM。硬盘除了要大外，速度也是尽可能要快，因为模拟器ROM文件相对比较零散，而且经常有或多或少的更改和变动，整理硬盘是我们经常需要做的事，如果硬盘转速太慢，整理起来可要耗费很多的时间。而且硬盘在内存不够的时候可以用来做虚拟内存，这也需要相当的速度。

输出设备：首先是显示器。17英寸无疑是现在的主流，显示器的优势在于当你增大分辨率的时候，可以得到比原始游戏机更为清晰的图像。然而如果你会因为过大的像素引起眩晕等不良症状的话，建议你还是老老实实地用默认解析度来游戏吧。经济方面有余力的朋友可能会购入一些扫描仪、打印机之类的外设，通过它们能够给模拟器的“怀旧”概念做一个直观的诠释。

输入设备：玩游戏当然少不了游戏手柄了，手柄、摇杆，只有这些才能让我们完全体会到当初打机的快乐所在。一般大多数人都会购入那种从PS手柄转接过来的输入装置（标准的称呼为Direct PAD），这些PS手柄从输入到响应

的延迟时间是最短的，非常适合于一些微操作要求非常高的游戏比如格斗游戏的输入。考虑到多人游戏的需要，最好购入一条多插口的转接线。如果你想在一些模拟器上面实现震动效果，震动手柄和支持震动的电源线是不可缺少的。除了游戏手柄外，方向盘、模拟操作杆、跳舞毯等花哨设备也是许多玩家的最爱，由于笔者无福享受所以不能提供更多的资料，有经验的朋友可以互相交流。

什么是ROM

模拟器根据模拟的游戏平台的差别，可以分为板卡整合和板卡独立两种。前者的模拟器是不需要ROM的，模拟器中即包含了游戏。举个例子，最早的手掌机模拟器Game&Watch便是这种类型（就是我们以前玩那种带有小游戏的手掌游戏机，其中的小游戏例如俄罗斯方块、猴子过河、打飞碟、炸潜艇等，一台游戏机就包含一个游戏）。后期的游戏机开始使用板卡分离的结构，这在家用机上面尤为明显，模拟器通过软件模拟出的是游戏机（板）的结构和运作方式。ROM便是搭载游戏信息的卡带被导出后存放于电脑中的文件，ROM=Read Only Memory，通过它的名称我们可以看出，ROM是不允许写入的，它们具有标准的结构，一旦这些结构被破坏，与原始的游戏信息不相符的时候，ROM便不能被模拟器所读取，也就是说不能实现模拟游戏了。ROM的大小由游戏的实际容量来决定，一般来说卡带的容量相对固定并且以倍数来增长（比如1M/2M/4M/8M），而业务用基板和光盘的容量是比较不规则的。为此还有专门的ROM整理校验工具（Romcenter等）供大家来管理好自己的ROM。

什么是Dump？

Dump是我们经常提到的一个词，它代表着ROM从卡带或者基板中导出的过程，也有被翻译成“析出”和“释出”的。从事Dump的人或组织，我们称之为Dumper（也有将Dump的设备称为Dumper的说法）。Dumper需要







购买或者制作特殊的导出设备，并且拥有卡带或基板的原型材料，才能进行Dump。Dump下来后的ROM经过检验，和原型匹配能够被模拟器模拟的ROM叫good dump，错误的或者缺乏某些部分数据的ROM叫做bad dump。相关的名词如：Redump（重新导出的）、Overdump（溢出性导出）等等明细的区分我们将在今后的篇幅中为大家介绍。说到Dumper，就顺便提提Coder吧，Coder就是模拟器作者，他们和Dumper的协同工作造就了模拟界空前的繁荣。Dumper把ROM的内部结构信息提交给Coder，然后Coder编写相关的程序来模拟硬件的运行，他们之间的关系就像硬件开发商和软件开发商一般密切。举个例子：Sony是次世代游戏机PS2的硬件开发商，SQUARE是游戏《最终幻想》的软件开发商，Coder在模拟界扮演的就是Sony，Dumper扮演的就是SQUARE。不同的是Sony和SQUARE是盈利性组织，而Coder和Dumper大部分是无私的。

什么是lamer

这是模拟界用得十分多的一个词，原意指智商有缺陷的人，实际上是指恶意破坏模拟界气氛和无中生有专门找麻烦的人。任何一个初涉模拟界的人都有可能向lamer发展，笔者就当过一个不折不扣的lamer。Lamer把模拟器当作免费玩游戏的工具，认为游戏出来就应该给人玩，如果目的无法达到，欲望的触手便伸向模拟器作者和Dumper们，软硬皆施仍未达目的，论坛就会成为他们发泄的场所。如果你曾经在某某论坛明目张胆的向别人索要某某ROM，甚至因此大动肝火，这就是一种lamer行为。话说回来，在超过限度的范围内疯狂的收集ROM，何尝又不是一种lamer行为呢：）

什么是模拟器道德准则？

模拟器道德，这是一个抽象的概念。为什么模拟器会涉及到道德这个名词呢？模拟器是一把双刃剑，它在怀旧的同时无法阻止新事物的不断涌入，硬件机能的类似让一些激进分子过早地把最新的游戏纳入到模拟器的行列，从而使模拟器卷入到游戏厂商直接的利益冲突中去（人人都玩模拟器去，那么游戏厂商赚不到钱了）。因此模拟界为了自我约束，创建了一系列不成文的道德准则。对于使用者，在你没拥有该模拟器的游戏载体的情况下，必须在24小时内把硬盘里的ROM删除，否则由此引起的一切责任与模拟器组织无关。对于Dumper，他们会根据实际情况按照游戏推出的时间作一定的约束，比如我们经常见到的“X年规则”，意思就是在游戏上市X年内，不将其提交到模拟器上，这样的做法能够稍微缓解游戏厂商和模拟器组织的利益冲突（游戏推出几

年了，厂商钱也赚够了，新的游戏不断推出，老的自然也失去了竞争力），模拟器所谓的“怀旧”便体现在挽留即将被忘却的经典上，而不是免费地玩最新游戏（虽然有点牵强，但也大致就这意思）。“X年规则”中的X，在不同的模拟器组织中代表不同的含义，像MAME就代表1，CPS2Shock就代表3，这估计是因不同的游戏厂商所持有的不同态度而定。

我能为模拟器做些什么

如果你是个有设备有能力的人，你可以设法让自己成为一个Dumper；如果你有编程的天赋，你可以设法成为一名Coder，但是首先你必须要有吃力不讨好的心理准备，因为现在的模拟器爱好者都比较挑剔：）如果你只是个单纯的Player（玩家），那么和笔者一样，只管闭着眼睛享受目前的快乐吧。如果你平时养成了热心助人的习惯，那么你可以考虑做一些“你快乐所以我快乐”的事，比如：开设模拟器网站，为大家报道最新最快最全的模拟器信息；到模拟器论坛给人解答疑难；撰写教学文章或者技术性文章，将更多的菜鸟引导成为高手；以各种形式（杂志^_^）传播模拟器文化；或者积极地给模拟器作者反馈信息和提一些有建设性的意见。

我希望某某游戏能够被模拟、我希望能够玩到某某游戏

很抱歉您的这些想法极有可能无法实现，Coder和Dumper与我们一样都是普通人，他们有着与一般人无异的学习、生活，模拟器只是他们的业余爱好。他们可以按照自己的想法在自己编写的模拟器中加入任何他们所喜欢的东西，他们可以Dumper任何他们认为应该Dump的ROM而不需要给你任何的请示。他们可以不再开发模拟器，地球仍然正常转动；你可以不用他们的模拟器，但也无法阻止模拟器的开发。比较直接的说：我们这些Player，只是一些跪在地上等待施舍的乞丐罢了：）不过如果你使用的是商业模拟器，并交了注册费，你则无需对作者留任何情面^_^







GBA模拟范谈



文：**Emu-Zone/Puyol**

主机简介

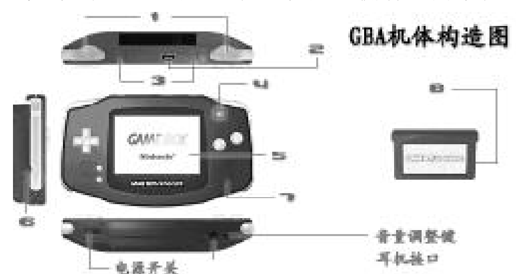
Game Boy Advance，也就是我们通常所说的GBA，是日本任天堂公司于去年发售的一款掌上游戏机，也是任天堂在手掌机市场的第三次尝试。任天堂凭借丰富及营销经验，将手掌机的“便携”特点发挥得淋漓尽致，Game Boy / Game Boy Color的成功使人们对Game Boy Advance的前途充满信心。2001.3.21，GBA发售，虽然随机发布的只有4款游戏，发售当天的壮观情景仍然让人汗颜。在这短短的一年多时间内，任天堂长期以来坚持以低年龄层玩家为对象开发游戏的理念使其得到了大量中小学生的认可，而且宽松的开发环境使得GBA在各个地区都拥有大量的支持者。下面我们来了解一下GBA的主机性能吧：

机身规格：长82mm/宽144.5mm/厚24.5mm

记忆体：32KB WRAM+96KB VRAM（CPU内藏）256KBWRAM（CPU外部）

电源：使用两节5号电池可以连续运行15小时，耗电量约0.6W，机身含电池共重140g

下图是GBA主机外观图，其中1是GBA的L/R键，任天堂拥有这两个键注册版权，之后被许多家用机所借鉴并发扬光大，合理的运用这两个键可以使玩家在游戏中不会因为游戏时间过长而感到手指过累。



2是GBA的外部扩张插口，通过它你可以和你的朋友实现连线对战，玩过口袋

妖怪这类游戏的朋友应该知道，连线对战才是手掌机的最大乐趣所在。

3是GBA的周边部件固定口，像GB/GBC一样，GBA同样有着众多的周边设备如显示屏放大装置、外接照明灯等等。

4是电源显示灯，在它变成红色的时候就说明电源快用完了这时候就不要贪玩了，赶快寻找记忆点吧：）

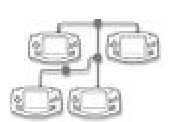
5是液晶显示屏，2.9英寸的反射型TFT颜色液晶显示屏能同时发色数达到3200！屏幕实际显示大小：40.8mm X 61.2mm，解析度：240X160（这也是为什么使用模拟器抓出来的GBA游戏图片都是240X160大小的原因所在）。

6是挂皮带钩的地方，方便携带。

7是GBA的扬声器，GBA的音质比起其它手掌机可是质的飞跃啊。

8就是GBA的卡带，有机子没卡带可是不能玩的哦`_`长34.5mm，宽60mm，厚度9.5mm，最大容量达到256M，兼容以前的GB,GBC卡带，不过目前GBA所发售的游戏中最大只用到了128M的容量。

主要周边部件



GBA通信对战线：通过它你可以实现四人同时连线对战，像《口袋妖怪》、《萨尔达传说》这样的游戏若是没有了连线对战乐趣会降低很多。

GBA专用充电电池：充两小时点即可持续工作10小时左右普通充电电池可能无法达到这个水平。



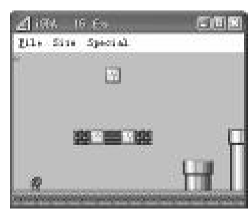
GBA专用AC100V电源：不想老是花钱去买电池的朋友可以从中挑选一个，从图中的结构可以看出，不但可以接上电源直接玩，还可以变相的作为充电起来使用。

模拟器综述

模拟器的开发必须以Rom为前提，而根据版权方面的相关规定，商业的Rom理论上是不允许在网上传播的，除非你拥有该Rom所属的卡带。然而由于任天堂GBA开发工具包的泄露，在主机还没有发售，网上就到处流传着大量的业余爱好者开发的游戏Demo（只能玩一回或只有开场的非正式游戏），这其中比较有名的当属任天堂大展中展示的游戏《耀奇岛》。根据这些Demo，模拟器作者们便可以初步接触GBA模拟器的开发。而能否运行《耀奇岛》则成了当时评价模拟器好坏的基本标准。毕竟竞争是残酷的，模拟器之间也是一样，GBAEmu（最早的GBA模拟器），MappyVirtual Machine，PC Advance，EloGba相继在GBA的机能下败下阵来。从中脱颖而出的，是一个叫做iGBA的







模拟器。iGBA能够很好的运行大量的Demo（大部分Demo的运行速度都能够达到16帧左右），并且声音模拟方面也比同类模拟器来的出色。

真正的模拟器玩家是不会满足于用模拟器玩玩Demo、看看动画的。随着GBA的发售，能够运行商业Rom的GBA模拟器成了无数人的梦想。台湾的著名的Dumper（意为将卡带做成Rom镜像的人）Mr.Lee（也就是GBC烧录工具GBS的作者）是让很多人这一梦想得以实现的代言人。在GBA发售后的短短几天内就Dump出了GBA随机发售的几个游戏，并将Rom寄给了iGBA的作者以便于其从事模拟器的开发。iGBA果然不负众望，几天之后GBA上的赛车游戏F-ZERO在iGBA上跑了起来,虽然速度不是很理想,没有声音，当时总算是能玩了，而且支持存档，iGBA又一次走到了GBA模拟器的前端。

来得早不一定来得巧,不知道是因为iGBA的作者买了台GBA玩得开心懒得继续开发还是开发方面遇到困难的原因,iGBA在发布到Beta8 b以后就再也没有动静了。真正把GBA模拟器推上巅峰的是一个叫做VGBA的模拟器，自从其宣布开始模拟商业游戏的那个版本起，就具有极强的兼容性，不过速度太慢是其不能让人接受的主要原因（平均每秒只有5帧，不过也有用这样的速度把恶魔城通关的高人.......）。而且由于是DOS环境下的模拟器，一些模拟器新手在使用的时候根本摸不着头脑，这也许就是初期VGBA没有流行起来的原因吧。VGBA 1.0的推出改变了人们对这个模拟器的看法，速度方面大大提升（虽然是用跳帧来让人产生提速的错觉，也比以前的版本有了质的飞跃），而且界面改成了Windows的，然而在VGBA被呼之欲出的时候，作者宣布这个模拟器是商业模拟器，你需要花费35美元的注册费来购买完全的VGBA 1.0。这对于习惯了模拟器就是免费的这一观念的许多人来说未免有点难以接受。不过道高一尺魔高一丈，短短的几天内，RPF小组就将这个模拟器的注册版给破解了并公开在网上发布，人们又得以享受到了“免费的午餐”。在笔者看来，如果你真的喜欢这个模拟器的话，还是尽可能得去注册吧：）

不要认为模拟器只是老外的专利，我们国内的模拟器作者李可文也在从事他的GBA模拟器：DreamGBA的开发。如果你经常关心国内的模拟器大事,你不会不知道可文同时也是FC模拟器DreamNES、GBC模拟器DreamGBC的作者。DreamGBA经常可以在一些关键性的游戏上有着突出的表现，是一款经常给我们带来惊喜的模拟器。在图像和声音方面DreamGBA都不逊色于其它的GBA模拟器，不过在同步问题上可文始终没有找到一个很好的调节点，因此很多人抱怨模拟器对机器要求过高。DreamGBA也因此在2.5版终止了开发的进



程（可文又找到了新的开发素材并把注意力转到了新的工程也说不定，比如DreamPS2^_^）。

“成熟的GBA模拟器”，我们将这个称号赋予了以下两款GBA模拟器：Boycott Advance和Visual Boy Advance。Boycott Advance以出色的声音模拟而著称，在其第一个版本发布前，就对外公布了三段模拟器运行时的声音文件，听起来和真的GBA几无二致！不过Boycott Advance的作者Gollum（与电影《指环王》中某人同名。）创建了一套独特的注册系统，他开发的GBA模拟器并不收钱，但是你想要得到内部测试版的话，就必须以明信片的方式发去你的注册信息，从而得到一个较新的版本，这种方式大大满足了Gollum收集明信片的欲望（指环王中的穴居人喜欢收集明信片，



第一次听说。）喜欢收集明信片的Gollum将他的Boy-cott Advance声音优势发挥到了极致，明信片的收集也于最近宣告停止，0.2.6版也开始全面对外公布，然而在整体性能上，笔者觉得Visual Boy Advance更胜一筹。Visual Boy Advance的作者Forgotten曾经以他的GB/GBC模拟器Vboy名噪一时，Visual Boy Advance刚刚面世就凭借其杰出的整体性能让人眼前为之一亮，其后经过不断的修正和提高，Visual Boy Advance逐渐成为了GBA模拟器爱好者们的首选。



GBA模拟器在短短的一年间，达到了任何一种模拟器所无法企及的高度（或者说速度更为贴切）。关于GBA模拟方面的话题，还有很多很多。本文作为一个引子，希望能够让喜爱GBA的同好们阅读后能够产生共鸣，多多支持将在今后开设的掌机模拟专栏：）

文中所提到的相关网站：

MappyVirtual Machine：http：//www.agbdev.net/joat

PC Advance：http：//www.pcadvance.cjb.net

EloGba：http：//www.g-trans.de/elogba

iGBA：http：//igba.multimania.com

VGBA：http：//www.komkon.org/fms/VGB

BillyJr：http：//www.billyjr.com

DreamGBA：http：//www.chinaemu.net/dreamgba

BoyCott Advance：http：//boycottadvance.emuunlim.com

Visual Boy Advance：http：//vboy.emuhq.com







Emulator Cheats V2.00 新功能介绍

文：Emu-Zone/Ydmis

史上最强的模拟器修改工具

随着Emulator Cheats（简称EC）放出了2.00版，其中新添了好几个实用的功能，如：可以恢复上一步的查找数据、多位数的数据查找、多任务的查找等功能。另外对常用的功能进一步地加强或修正，使得EC各方面得到的较强的能力！



说起查找，大家都觉得EC的查找功能较弱，在新版中查找这个功能可以说得到了大大的加强。以前常有网友问如何查找双字节、可不可以多任务查找等问题，现在在新版中得到解决！那么如何使用这些功能呢？那我就为大家讲讲这些新功能吧！

1.多字节查找：

说到这个功能大家比较熟悉了吧，即就是那些常用修改工具（如FPE、GM等）的单字节、双字节和四字节查找了，而在EC中分别用8位、16位和32位来表示，知道数据结构的玩家就明白其实是同一会事的！

在EC介面中，“作弊码查找”页中有个“搜索类型”的选择框（如下图），在使用前先选择好对应的类型，再输入数据查找就可以了，可以说没有什么难度或技巧可言的！但要注意只要一开始了查找，就不能改变其类型了。

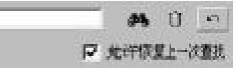
2.多任务查找数据：

这个功能也是其实修改工具常用的功能，使用时如要搜索多个数据就可以使用这个功能了。使用方法也是好简单的，在



需要使用时只要点击右下图的“新建搜索任务”按钮就会重新建立一个新的任务。当要切换回原来的任务时，只要在列表框中选回原来的任务！而如果想把当前的任务删除只要点击旁边的“删除当前任务”按钮即可以了。

3.恢复上一步的查找数据：



用过MAME查找功能的朋友对它的恢复上一步查找数据是否觉得好用呢？它能给大家吃上一颗“后悔”药，从而大大减少了重新查找的时间！但可惜的是现在常用的修改工具好象没有这个功能的~L。现在各位就可以在EC中使用这个实用的功能了！使用方法是先在“允许恢复上一次查找”前打上“√”（如下图：）接着就可以查找数据了。当需要使用这个功能时，只需点击“恢复上一次查找结果”按钮就可以恢复上一次查找的数据了！！但须要注意的是目前这个功能只能恢复一步的操作，而且只能在第二步后才可以使用（第一步不用恢复了吧！^_^）。

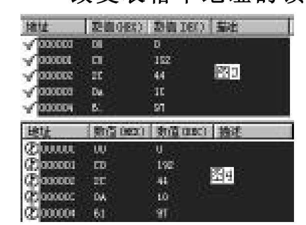
4.在表格中多地址的操作：

把查找到的多个地址快速添加到表格中



在查找作弊码时往往是不一定会只找到一两地址的，有时找到几十个或百个地址，当这时大家通常都会把每个地址锁定试试的。如果一个一个地把找到的地址添加动表格中锁定，这可要费时了！现在大家可以省了这些操作了，只需把要添加到表格锁定的地址选定它（如有图1所示），然后点击“添加到表格”按钮，这样就会把选定了的地址添加到表格中了！（如上图2所示）。

改变表格中地址的锁定状态



当需要改变表格中多个地址的锁定状态，通常双是一个一个的改变的。现在大家只需做的操作就是把要改变锁定进行锁定（如左图3所示），接着点击“锁定/解锁”这个按钮，这样当前地址的锁定状态就改变了（如左图4所示）！嘿嘿~~是不是好方便呢？

5.把表格中的地址保存为一个完整的CHT格式：

把辛辛苦苦查找到的成果保存起来是多么美好的事啊！在以前版本中，有个叫“保存为CHT文件”的功能。但是只能简单地保存地址而已，并不是一个完整的CHT格式来的，还需要添加一些数据的！现在就基本不用这么麻烦了，在这一版中这个功能已得到了加强！大家现在只要把各个地址的功能写上说明描述，方法是在“编辑”窗口中输入描述（如下图）即可以了！然后点击“保







存为CHT文件”按钮，它就会弹出一个一个保存为的窗口的。这时输入这个CHT的文件名和选择好保存的路径即可了！但还须要注意的是这个CHT的游戏名称是“Test”来的，还是需要大家改一改的……

6.把网上的数据加入到EC中：

这个问题是大家经常问，既然大家不懂如何加入EC中，那我就加多个功能来方便大家吧。^_^

由于EC使用的作弊码文件是以CHT为扩展名的，可能大家对这个扩展名不知是什么来的。但在DOS转向WINDOWS的玩家就明白了，这个扩展名可以说是决定这个文件的类型！如大家熟悉的应用程序就以EXE为扩展名、文本文件以TXT为扩展名等等。虽然EC是以CHT为扩展名的，但其实是文本文件格式来的，可以用一般的文本编辑软件打开（如常用的“记事本”和“UltraEdit”等软件都可以打开的）。为了大家都看得明白，我就用“记事本”来说说吧。

先打“记事本”，把从网上得到的数据内容粘贴入记事本中，然后把其保存起来（名字可根据游戏的名称而定，例子中名字是“GBA-459.txt”如图图1所示），接着在EC中，点击“加入新.CHT”按钮，会弹出一个打开的窗口（如图2所示）在此选择刚才保存的文件“GBA-459.txt”并点击“打开”这样就会有提示“添加完成”。就这样把这个文件加入了EC中了，现在可以看看了啊！（图3所示）！

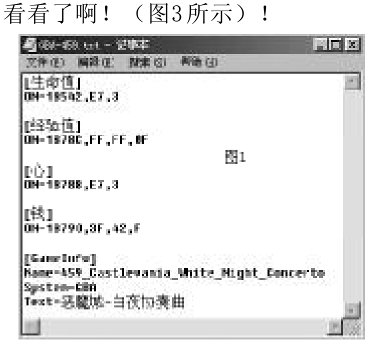


图1



图2

图3

后记：只要适当使用EC是会给大家带来好多乐趣的！欢迎大家多多给EC提些意见吧！^_^



GBA 模拟器的另类玩法二

文：Emu-Zone/Xingji Labs

模拟器界是一个创造神话和实现梦想的大舞台，只要有梦想，就会有奇迹出现。

日本任天堂公司于2000年3月发售的Game Boy Advance游戏机，由于其便于携带的特点、强大的性能、不俗的视听效果、完备的开发环境等诸多有利因素，故自问世以来，一直成为世界各地模拟器开发高手大展拳脚、你追我赶的热点，对于GBA的模拟，我们已不满足于仅仅在个人电脑上运行GBA的游戏，或者说把PC机模拟成为GBA。通过模拟器及相关软件，我们要让GBA一物多用、充分挖掘GBA最后一丝潜能让它更多更好的为我们服务，可以说，GBA对于我们模拟玩家已经不再只是单纯的游戏机!

上次我介绍了GameBoy Advance的一些特殊玩法，像用GBA来模拟FC机重温旧梦以及把GBA升格成为“MP3随身听”招摇过市等等，其实GBA能做的还远不止这些!今次我再隆重的向大家介绍更多的GBA模拟的超酷另类玩法!

一、用GBA来看书

我经常从internet上下载各种文档，包括各种热门小说、时尚杂志、保健常识、证券指南、烹饪大全、电脑技术资料等等(文档的格式通常是TEXT和HTML)，其实想阅读这些文档是很简单的，我可以打开电脑，直接在电脑屏幕上看，或者就把想看的文档用打印机打出来，象书一样捧在手里看，不过奇怪的是这两种方法我都不喜欢，我讨厌象雕塑一般的坐在电脑显示器前面，两眼直勾勾的长时间盯住显示屏，我也没有足够的经济条件用来购买那么多打印纸和打印墨水把电脑文档打印成册，所以，我虽然不断的在下载，但是我却很少去读它们，毕竟阅读这些电子文档远远没有真正看书来的方便和舒服。



一直以来，这个问题总困扰着我，直到“Read Boy”这个软件的出现......

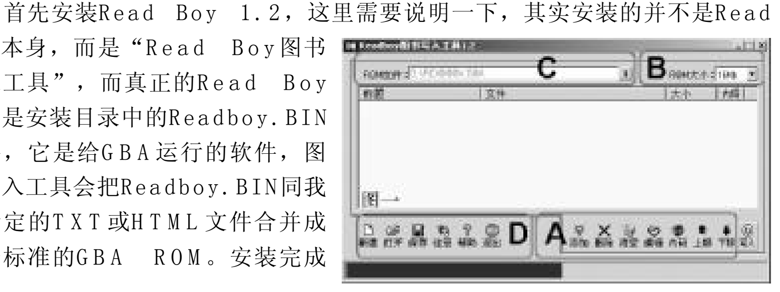




Read Boy是一个运行在GBA上的中文读书软件，它可以将你的GBA变为一台掌上读书器。通过与本软件相配套的“READ BOY图书写入工具”，你可以将你喜爱的图书写入到GBA的烧录卡中，随身携带，随时翻阅，还可以躺着、趴着看！ 嘿嘿，这不正是我一直寻找的吗?用Read Boy来做出各种书籍的GBA ROM，即使再多的书，也不过只是一个ROM而已，多么的方便和轻松！（Read Boy 1.2及相关配套软件本期光盘中均已收录）Read Boy的作者是知名的汉化高手施珂昱。

Read Boy目前最新的版本是1.2版，虽然是2001年12月24日的产品，但是在各项功能上已经非常强大，read Boy 1.2支持GBK大字符集的显示；支持文本文件和网页文件的写入，我们可以把任意的TXT文件和HTML文件做成书籍ROM；提供文本的自动分段，在智能化文章分段上面，Read Boy 1.2做的很出色；提供BIG5内码文本的自动转换 ，这样我们从网络上下载的Big5内码的中文文本文件或者超文本也能正常的显示，Big5内码在我国台湾省较为常用；可设定文本显示的前、背景色，通过Read Boy内置的调色工具，我们可以方便快速的更改文章的文字和背景的色彩，说白一点就是可以改变任意一本书的字的颜色和纸张的颜色，无论是字体的颜色还是背景的颜色都可以用R、G、B（红蓝绿）三色独立调节；可自动记录上次阅读的位置 ，即使GBA突然断电，当重新打开GBA的电源运行Read Boy，Read Boy会自动跳到上一次断电时所阅读的位置，以便你接着往下看书；可自定义6个书签，当我们用read Boy 1.2制作的一个ROM中包含不止一本书的时候，这个功能尤为有用。打个比方说，就好像你的桌子上放着六本书，你并不是把第一本完全读完再读下一本，可能你把第一本书读到第10页就不想看了，你在第10页插入一个书签就停下来去读第2本，你又把第2本读到第5页，再在第2本的第5页插入一个书签，又拿起第三本书来看......象这样的书签，在Read Boy 1.2中允许多达6个，明白了吗？那当然了，就算是同一本书，你当然也可以在不同的页码插入多个书签！ 好了，功能就简单介绍到这里，下面开始实战:

首先安装Read Boy 1.2，这里需要说明一下，其实安装的并不是Read Boy本身，而是“Read Boy图书写入工具”，而真正的Read Boy软件是安装目录中的Readboy.BIN文件，它是给GBA运行的软件，图书写入工具会把Readboy.BIN同我们指定的TXT或HTML文件合并成一个标准的GBA ROM。安装完成



图一

后，从程序组运行Read Boy的图书写入工具，进入该工具的主界面，我们可以把“Read Boy图书写入工具”主界面大致分成A、B、C、D四个部分，见图一。

第一步、我们通过A部分的数个按钮来选择我们希望做成ROM的书籍文档TXT或HTML文件，点击“添加”以添加要写入Rom的图书文件，并可以编辑写入文章的标题和任意排序，注意文档内码的类型，默认为自动，程序会自动判定。如果自动判定错误可人工设定，选好后，就会在主界面中间部位黄色背景的列表框内看见我们所选定的文件，可以点击“上移、下移”来调整文件的写入顺序。

第二步、如果我们选定的书籍文档太多，超过B部分默认的ROM容量16Mb，该软件就会发出警告，见图二，这时，B部分必须选择更大的ROM容量，比如32Mb或者更大的64Mb。

第三步、在C部分选定将要制作的ROM的存储路径和文件名称，注意最好将扩展名定为GBA或BIN，以方便以后的使用。

第四步、以上三步核对无误后，即可点击“写入”按钮，大约2秒以后，一只看书的GBA ROM就在硬盘里了。

而D部分是软件帮助、注册信息、软件纪录文件的保存读取以及退出软件等功能，Read Boy是一个共享软件，未注册的版本只能在同一个ROM中收录5本不同的书，也就是最多5个不同的TXT或HTML文件，而注册版本则没有限制，无论从什么角度去考虑，20元的注册费还是值得的。

GBA按钮	实现功能
A键	上翻一页
B键	下翻一页
R＋A键	前一篇文章
R＋B键	后一篇文章
L键	文件选择
上键	上移一行
下键	下移一行
右键	快速翻页
select键	系统设置
start 键	书签设定

图三

GBA看书ROM的制作很简单，而使用方法也一样很方便，在用GBA Read Boy看书的时候，各功能键的定义见图三。

那么我们用GBA来看书，究竟效果如何呢？

本期光盘中收录了实拍的GBA运行Read Boy看书的高清晰度录像片段，吐血推荐，请参考。

二、GBA看图利器Picture Boy和Ultra Force GBA Slideshow Builder

我们平常在电脑上看图片经常使用各种看图软件，比如有名的ACD See









系列，其实在GBA上也可以看图片。GBA拥有一个分辨率达到240*160、最多可以显示32768种色彩的屏幕，32位的CPU为GBA看图打下坚实的基础。当你有些酷图想给MM看的时候，当你有一个Good Idea想四处推荐的时候，当你想在伙伴中间制造一场轰动的时候，GBA看图软件可以帮助你轻松达到目的。哈哈，你动心吗，那一起来看看吧。

目前风头最劲、希望最大的GBA看图软件就得数Picture Boy了，2002年6月9日刚刚发布了最新的v1.5a版，作者是台湾省的Devon Hsiao，通过Picture Boy你可以把BMP图片经由转换程序转成标准GBA ROM，再烧录到GBA可录卡中，而1.5版又新增加了看书的功能，虽然看书功能目前还比较初级，但是Picture Boy毕竟向这个方向迈出了可贵的第一步，谁又敢小视？Picture Boy支持256色和24位真彩图片、支持中文看图选单可以选择性的看图、支持任意尺寸的图片、可更换选单面版和提供观看纯文字档的功能是其最大的亮点。因为可以更换选单面版，就可以根据图片的内容来特别制作相应的标题画面和选单，而且选单是支持中文的，这个功能使得制作GBA版本电子连环画成为可能；支持任意尺寸的图片，让我们用GBA看高清晰图片也没问题，试想一下，当你和一群朋友去一个陌生的城市旅游，就在大家都迷失方向的时候，你不慌不忙的拿出GBA，运行Picture Boy，里面有你早已烧录进去的高清晰版城市大地图，在你的带领下，大家玩遍全城，从那以后你在大家的心目中不亚于神......好了，幻想就此打住，还是言归正传!

将本期光盘中收录的Picture Boy 1.5a解压缩并运行后，即刻就看见Picture Boy的主界面，见图A，制作GBA看图ROM方法如下:


图A

第一步、点击“加入”按钮，从电脑硬盘上找到希望加入的图片或文本文件，注意图片格式必须是BMP，图片的尺寸不限，色彩数不大于24位色即可，对于非BMP格式的图片，可以通过其他工具软件将其转换成BMP格式。如果在同一个ROM要加入的图片不止一个，那么就重复点击“加入”完成多个图片的添加。如果加入文本文件，则无论是GB内码的简体中文文本或者Big5内码的繁体中文文本以及英文文本都可以。

第二步、如果需要更换标题画面和选单面版，那么点击“更换skin”，进入更换Skin窗口，见图B。在这里，我们可以任意选择各种Skin，Skin可以自

己制作，制作Skin的方法很简单，先画好标题和选单画面，并分别存储为240X160　256色的BMP文件，文件名是Title.bmp和Menu.bmp，再新建一个Skin.ini文件，编辑这个文件，其内容是在第一、第二行自行设定输入目录显示位置的x，y坐标，第三行自行设定输入目录选项的个数，编辑好的skin.ini的内容大致如同图C的样子。然后在Picture Boy目录下的Skins里面新建文件夹将Title.bmp和Menu.bmp以及skin.ini放进去，完成后，我们再运行Picture Boy即可在更换Skin窗口中选择新做的Skin了。本期光盘中特别制作收录了EZ主题的Skin，供大家使用和研究。



图C

第三步、如果将要生成的看图ROM中有添加入文本文件的话，那么此时还要选择该文本文件的内码，注意不要选错内码，否则最后制作出来的ROM不能正常显示中文。

第四步、以上确认无误，在“转换后档案名称”一栏里输入将要制作的ROM的文件名，就可以点击“开始转换”了，一切正常的话，一只看图ROM就搞定了。

使用中，picture　Boy的按键功能设定也很方便，各按钮对应功能见下图。具体运行效果，参考高清晰实拍录象！

GBA按键	目录选择时	看图时	电子书时
上下键	移动游标	移动图片	翻页
左键	上一页	移动图片	
右键	下一页	移动图片	
A键	选择图片	下一张图片	下一个文件
B键		回到目录	回到目录
R键	下一页	下一张图片	下一个文件
L键	上一页	上一张图片	上一个文件
Select键		显示缩略图	改变颜色
Start键		下一张图片	回到页首

这里不能不提到另外一个GBA看图软件——Ultra Force GBA Slideshow Builder，这个软件的功能没有Picture　Boy这么完善，但是它却可以通吃.GIF　.PNG　.PSD　.BMP　.PCX　.TIFF　.JPG等多种格式的图片，免除了我们转换图片格式的烦恼，虽然图片转换后的大小固定为240x160，但是如果不需要看高清晰度的图片，那么这个软件也是非常不错的选择（本期光盘也有提供）

今次又给大家介绍了另外两类GBA另类模拟软件，类似这样的超酷软件其实还有很多，即便用更多的篇幅，也难以一网打尽般的奉献给大家，模拟器界就象一座有无数奇珍异宝的大宝库，只要你加以留心，就会得到无尽的快乐。模拟器很大的乐趣其实在于依靠自己的智慧和双手去研究、发现和创造，更多、更好的GBA另类模拟软件还是留给聪明的你自己去探寻吧！

本文介绍的所有工具都收入在本期光盘之中，欢迎大家去尝试。





PEC模拟器游戏修改工具

PSX emulation cheater

文：Emu-Zone/变态船长

游戏进行到了尾声，女主角死亡，主人公悲痛欲绝。

记得曾经有一份真挚爱情摆在我面前，我没有珍惜～等到失去之后才发现追悔莫及。如果老天爷说：“你得到一个机会，可以把这个游戏重玩一遍”。只见主人公无奈的说：“Sorry，虽然这个游戏分支剧情，隐藏要素，都能让我如意，但是这个游戏实在是太长了～我再打穿一次恐怕需要一万年！”。呵呵，放过我吧。

我发现历史是经常重演的，就像是这个RPG里面的主人公一样。总是到了游戏的Ending出现才发现，原来魔王是如此的强大，自己又如此渺小。虽然开始的时候仿佛一切都是由你完美的操纵着，但是当真的遇到了强敌的时候才又一次发现，TMD，又被游戏耍了！

于是，有人开始向游戏报复。怒火中烧的把所有“怨气”化作“等级”，让所有的宝物一开始就别在了自己的腰里。这样，你不再浪费宝贵的时间修炼，你不再为买不起道具而发愁，再不用为了挽救不了同伴的性命而自责。你满身肌肉，强壮无比。你所向睥睨，无人能敌。

基础篇

PEC的全称是－The psx emulation cheater，这表示它是一个只能对应PSX模拟器的专门游戏修改器。它的作用也很简单，就是让你处分享受游戏所带来的乐趣，免除菜鸟的痛苦。

目前PEC的运行方式分为两种，一种是对应VGS、BLEEM！这类的整合型PS模拟器，另外一种是Plugin（插件）方式的，这种方式可以对应EPSXE、PSXEmuPro这类的可以应用插件的模拟器。这两种方式没有本质上的区别，只是实现的方式有所不同罢了。当对来说，用Plugin方式的更普及些。

PEC的系统需求：

无论是直接写入内存的方式，或者是Plugin的方式实现修改游戏的目的。

他们都要占用一定的系统资源，所以它每次执行“任务”的时候大概会消耗掉你10％左右的CPU和10MB左右的物理内存。PEC的作者已经在各种系统上面试验过了它是否能够使用（UNIX系统除外），所以无论你是WinME或者是Win2000/WinXP，它都能够跑的了。

为此，PEC的作者给出了一个最低的配置水平

PentiumⅡ266 mhz或更高

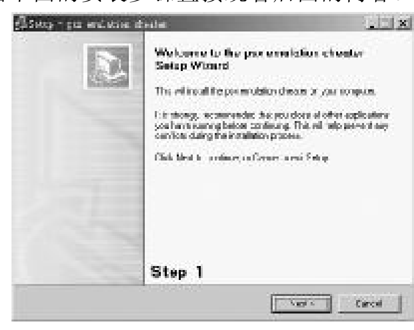
32MB RAM

10MB剩余硬盘空间

注：你可不能以这样的要求为标准，它只能保证你能够顺利的运行PEC，却不能保证效果会好。这样的配置甚至连模拟器都跑不流畅。

PEC的安装：

你可以通过访问PEC作者的网站下载到PEC的最新版本，目前最新的版本为2.2。安装过程采用Wise install包装所以你只要安装提示一步一步的进行下去就搞定了！对于下面的步骤，如果你是一个菜鸟或是女孩子～请继续看下去。如果是个高手或者很男人，就忽略下面的安装步骤直接观看后面的内容。



Step 1.双击下载到的pecsetup.exe，启动安装程序。显示出欢迎页面，提示：安装程序将安装PEC到你的计算机中，推荐你先退出其他程序，然后进行安装（笔者注：只要没有冲突，你在后台开着类似Winamp之类的程序安装照样可以正常继续），一切确定了之后点击“Next”继续安装，否则点击“Cancel”。

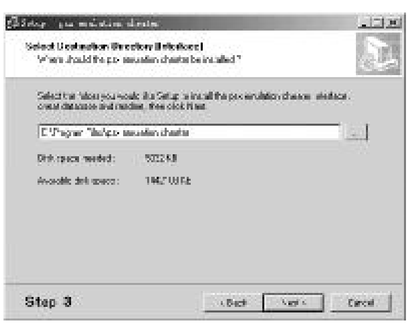


Step 2.作者提示你阅读一些关于PEC的使用协议，你当然可以忽略不看了。如果你尊重作者的劳动，还是希望大家能够看一看。这里面是一些关于版本升级的说明和其他一些关于作者个人想法的东西，看了对你也不会有坏处。然后我们点击Next继续安装。









Step 3.这个步骤将设定你的PEC安装目录，程序提示PEC将消耗掉你5MB左右的硬盘空间（实际情况要更多一些）如果你打算把它安装到非默认目录下，可以单击那三个点的按钮……\^0^/然后继续下一步。

Step 4.现在的PEC增加了Plugin用来支持新的模拟器，所以你需要选择你的模拟器Plugin的存放目录，还是按那三个点的按钮～选择目录。假设你使用的是EPSXE模拟器(假设你的盘符为D：\)，你需要把路径指向D：\EPSXE150\PLUGINS\。确定好Plugin的目录后，继续下一步的PEC安装。



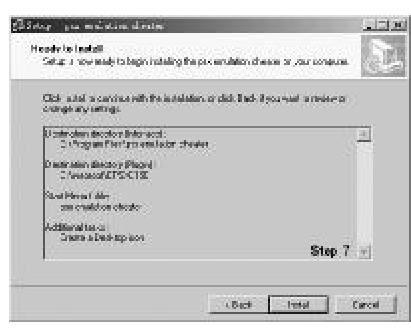




Step 5.这一步是需要让你选择快捷程序组在“开始”菜单“程序”中的名称，你可以改成你喜欢的名字，例如；“PEC葵花宝典”，当然也可以直接按Next下一步，使用默认的设置。



Step 6.这一步是询问你是否愿意添加快捷方式到你的桌面上，如果您的桌面属于超乱的



“狂人”型桌面……还是不要在Creat a Desktop icon前面打钩了。笔者很体谅找“标”狂人们的心情，所以根据笔者建议就没必要再为桌面锦上添花了。

Step 7.程序显示你刚才设置的内容，你可以看一看是否准确（出错率小



于1％）。如果一切确认无误你就可以按Install键，真正的开始安装过程了。

Step 8.安装完成！程序询问是否现在就启动PEC看一看。如果你使用的EPSXE这样的Plugin方式运作的PEC，那也就只限于看一看了。

PEC启动画面：



Plugin的设置：

安装完毕了，但是别着急-_^如果是使用Plugin的模拟器你还需要进一步设



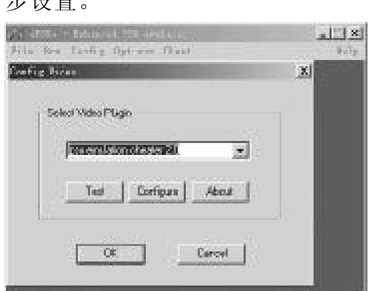


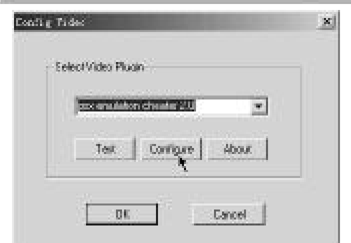
置一下。（以EPSXE为例）

Step 1.首先启动你的EPSXE，选择Config设置下面的Video。

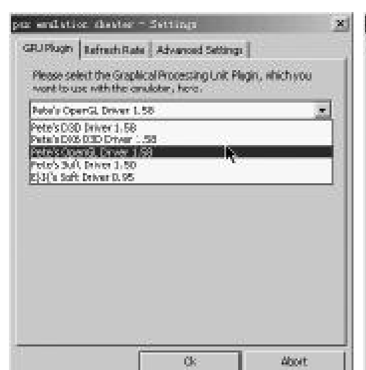
Step 2.然后Select Video Plugin（选择显示插件）为psx emultaion cheater 2.0。并点击Configure进行下一步设置。

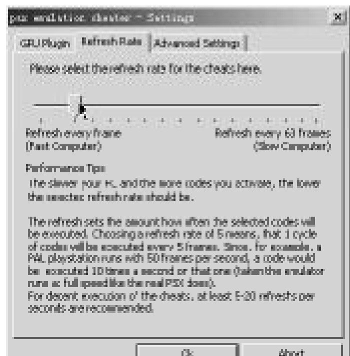




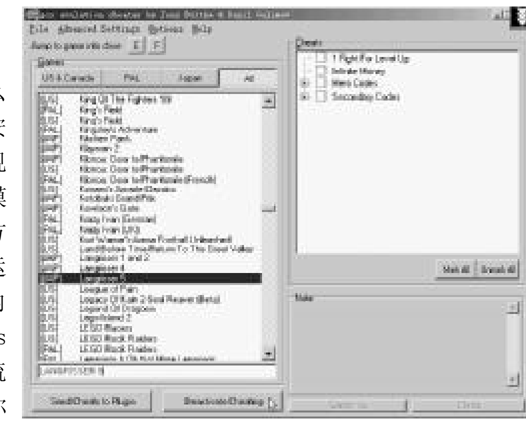


Step 3.由GPU Plugin下面选择你使用的GPU Driver，现在大家明白了吧。其实PEC的Plugin其实就是一个包裹在正确Plugin外层的一个Shell。以此控制PSX的内存，达到修改游戏的目标。你可以顺便设置一下Refresh Rate（刷新速度）默认的方式是每一帧都刷新，但是这样会减慢模拟器的速度。如果增大这个数值，会使锁定速度慢下来，以此减小CPU的占用。PSX有两种刷新方式，N制式的例如日版PSX有60frames/秒，而P制式的PSX，例如一些亚洲版采用的则是50frames/秒的速度，也就是说：如果你选择使用Refresh every frame，那么每秒钟PEC会对内存进行50次改写，这样会大大减慢执行速度（高档PC并不明显）。所以按照作者推荐使用5～20的刷新即可。





本基础篇就要结束了，你是否感到了一些失落呢？呵呵，笔者也没有想到这么几个步骤就结束了PEC的安装和启动设置的介绍。现在！放入游戏光盘，启动模拟器，设置好PEC的运行方式（是否以Plugin方式运行），选择要修改的内容……点击Send Cheats to Plugin。一切是那么的流畅，结果是那么的清晰～你无敌了！



看看下面的道具，彩女俨然成为了幕府时代的爆发忍者户~^^







注意看NINA的血，虽然受到XIAOYU的连续殴打，但是就是不减血……美人沙袋？！

……这太夸张了吧。-_-！

预告：

强化篇，将为大家介绍如何自己查找Cheat代码，如何玩转你的PEC等相关内容，一切都是围绕着PEC的使用者最想知道的内容而出，敬请留意。

本期光盘附送PEC最新版V2。2。





Project64 1.5B詳細教程

文：Emu-Zone/微风

介绍篇



1999年任天堂的次世代主机N64被UltraHLE模拟被誉为是模拟界的奇迹，创造奇迹的两个年轻人在辉煌的同时却因为被追究版权问题而隐退了，只留下他们的模拟器UltraHLE。随着时间的推移，N64模拟器也层出不穷，包括相当出色的Nemu64、TRWin64，但始终没全面超越UltraHLE,直到Project64的出现。

Project64最初以模拟ZELDA2的姿态出现，公开的完美画面给了大家一个惊喜！（如图）由于Project64是由LLE/HLE结合而成的，所以直至目前为止，Project64模拟游戏的画面都是最好的，而且兼容性也不差。然而，作为模拟一个全3D主机的模拟器，众多的3D模拟配置选项是让玩家头疼的地方。没有调整好配置可能令你骄傲的P4机子也没有人家的CELORN跑得那么流畅和漂亮，如果要体会N64游戏真正的魅力，就别犹豫了，跟着我来吧！**本期光盘内附Project64 v1.5Beta1版本。**

更新篇

目前Project64的最新版本号为：1.5Beta1。这个版本是由原来负责project64作弊功能部分的Project64 cheats开发小组基于Project64 1.4版改进的。应该可以说，Pj64的以后就看他们的了。主要改进了以下地方：

新版本改动，R4300i核心和可执行部分：

主要增加了作弊系统：

- 支持每个游戏500个cheat和每个cheat100个代码；
- 加入连续重复、激发器、以及GS按钮；
- 改进了对话框；

修正：

- Win2000/WinXP帮助，无RDB情况下原设域，读ROM对话框“.eur”→“.pal”，在ROM信息对话框的X键，ROM设置记录框翻动信息；

新增：

- Game FAQ，COP1.CEIL opcode，COP1.TRUNC opcode，COP1.FLOOR opcode，LWU；
- 较多信息量的错误提示；
- 增加F11=Start Emulation，F12=End Emulation；
- cheats放置在系统菜单；
- 修正无设置的声音插件导致死机的问题；
- 在ROM信息对话框中分离路径。

目录篇

把Project64的压缩包解压到硬盘上，进入目录，你会发现：

Project64.exe：模拟器的主执行文件

Project64.rdb：模拟游戏配置的数据库文件，相当于INI文件，可随时在网上更新。

Project64.cht：游戏的密技文件，可随时在网上更新。

Project64.chm：模拟器说明文件

PjGameFaq.chm：针对一些游戏优化配置的说明文件

Project64.lng：语言文件，更新最新版可支持各种语言

Plugin目录：模拟器所需的插件文件

Save目录：游戏的即时存盘存放的目录

Roms目录：模拟游戏的ROM存放目录

窗口篇



我们首先来看看模拟器的主窗口，双击模拟器主执行文件Project64.exe，如右图。你会看到除了上面的菜单外，主窗口还会把你拥有的ROM按顺序排列好，并用不同颜色显示，表示游戏模拟的状况。

而且每个ROM会显示4项信息：





File Name：ROM的文件名

Status：目前模拟器模拟这个游戏的状况和以及模拟时会出现的问题

Note（core）：模拟时的核心问题

Note（default plugins）：模拟时用默认插件会产生的问题

如果主窗口是一片空白，原因是你没有配置好游戏ROM存放的位置，可以进入Option的Setting菜单设定好相应的ROM目录的路径。强烈建议在玩之前先设定好路径，因为可以通过主窗口了解ROM被模拟的状况，不用因为无法解决的问题而弄老半天^-^。



菜单篇

1、文件菜单（File）（如右图）

Open Rom：可用于打开存放于任意地方的游戏ROM文件，建议设定好ROM目录把统一管理通过主窗口打开

Rom Info：用于观看装入的ROM包括容量、游戏名、国别等信息

Start Emulation：开始模拟选定的游戏ROM

End emulation：结束模拟游戏

Choose Rom Directory：可临时选择ROM的存放目录

Refresh Rom List：刷新游戏ROM的显示，快捷键为F5

Recent Rom：最近执行的ROM记录

Recent Rom Directories：最近打开的ROM目录记录

Exit：...



2、系统菜单（System）（如右图）

Reset：重新启动游戏，热键为F1

Pause：暂停游戏，热键为F2

Generate Bitmap：屏幕截图，热键为F3

Limit FPS：限制游戏速度，把游戏限定在标准的全速60FPS下，机子太好的玩家必选，热键F4

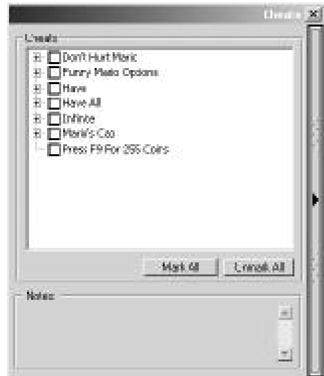
Save：即时存档，热键为F5。可以不暂停游戏即时把当前游戏存储下来，建议大家记住热键，玩起游戏来方便不少！

Save As：另存即时存档，新版的Project64的存档是以压缩形式存在的

Restore：即时取档，热键为F7。可以不暂停游戏即时读取游戏存档，建议大家记住热键

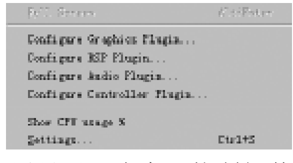
Load：读取选择的存档

Current Save State：Project64提供10个存档位，都可以通过这里调用



Cheat：当然是调用游戏密技的地方，前提是你得拥有Project64.cht文件，并把它放在Project64的目录下.装入一个游戏后，Cheat变为可选，进入Cheat选单，如果你的cht文件有这个游戏的密技会有许多可以勾选的项可以选.例如MARIO64（如左图），勾选相应项目就可以获得相应的密技，够简单吧！在密技选单右边有个大箭头，可以打开输入密技能的窗口，自己手动输入并存入数据文件中。

3、属性菜单（Options）（如右图）



Full Screen：切换成全屏游戏模式，热键为Alt+Enter。当然你也可以通过热键切换回窗口模式。

在我们进入配置显示、声音、控制插件前，我们首先应该先在Setting栏设置好：（左左图）

Setting栏包括了六个项目

（1） Plugins（插件）（如右图）

这里可以选择模拟游戏时使用的插件，PJ64 1.5B1版仍然使1.40版的插件。

Video（graphics）plugin：（显示插件）

建议选择：



Jabo’s Direct3D7 1.40 ：基于DX7的API编写的显示插件，支持了全屏抗锯齿等新特性以及DX7的一些优化设置。

Jabo’s Direct3D6 1.40： 基于DX6的API编写的显示插件，比较老式的3D卡（例如SAVEGE及SIS系列）选用。





Jabo's nVidia OpenGL 0.73： 不要被它的名字骗到哦！这是个不成熟的插件，不建议选用，许多游戏都不支持，包括最新的“罪与罚”。

Audio（sound）plugin：（声音插件）

建议选择：Jabo's DirectSound 1.40： 这是模拟器自带的声音插件，速度是最快的，效果不错。

第二选择：Azimer's Audio v0.13b： 这个也是非常不错的插件，是基于zilmar's Audio Plugin改进而来的，声音响亮、宏伟不少，不过要求比较高。

zilmar's Audio Plugin： 已经有改进的了，还需要选这个吗？^-^

说明：另外提一点的是，由于PJ64要求比较高，声音出现断续并不一定是插件的问题，可以适当调低效果来解决。

Input（controller）plugin：（控制插件）

建议选择：N-Rage`s Direct-Input8 1.61： 这个输入插件已经非常出名了，对摇杆的支持非常好，配置也一目了然。支持模拟真实N64的记忆功能等。

Adaptoid Plugin v1.0： 也支持各种特殊功能，不过只支持摇杆。

Jabo's DirectInput7 1.40： 模拟器自带的输入插件，如果只用键盘会是不错的选择。



（2）Directories（目录）（如右图）

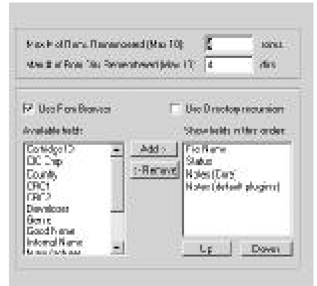
Plugin Directoy：插件目录，默认为模拟器目录下的Plugin目录下，可以自己另外选择。

Rom Directoy：游戏ROM目录，建议确定选择好放ROM的目录方便查看ROM的支持情况。

N64 Auto saves：这里存放的是游戏中的存档目录

Instant saves：这里放既时存档文件

Screen shot：截下的游戏图片存放的目录



（3）Rom Selection（ROM选择）（图右页）

这里和模拟相关并不太重要，Max # fo Roms\Rom Dirs Remembered（MAX 10）

是相对于文件菜单中显示的最近打开的ＲＯＭ和ＲＯＭ目录的数量。

通过ＲＯＭ　Ｂｏｒｗｓｅｒ中添加栏目可以在装入ＲＯＭ后通过文件菜单里的ＲＯＭ　ｉｎｆｏ查看ROM的相关系列信息。



（4）Option　（属性）（如右图）

位于上面的五个勾选项是关于模拟器一般操作的：

Start Emulation when rom is opened：打开、装载游戏的ＲＯＭ后，直接开始模拟。

Pause emulation when window is not active：在游戏窗口未激活状态暂停游戏，由于PJ64开始模拟占用非常大资源，想边玩游戏还要做其他事的一定要勾选（例如还开了OICQ　＾－＾）

Always overwrite default setting with ones from ini：在任何一个游戏修改了设置都使之成为默认设置。

Automatically compress instant saves：自动压缩即时存档文件，为了硬盘空间着想还是压吧，PJ64新版支持压缩成zip的存档文件。

On loading a ROM go to full screen：装入ROM后直接进入全屏幕游戏模式，大家可按爱好勾选。

下面的四个选择项和ROM　ｓｅｔｔｉｎｇｓ里的一样，这里关系到模拟核心的内容等内容，对兼容性影响比较大，遇到模拟不好的游戏要好好微调一下这里哦：

CPU Core style：CPU的核心类型，默认设置是Recompiler，这是作者重新连接优化过的核心，速度会较快。而Interpreter在兼容性上比较好，如果你的机子配置非常高，建议选用Interpreter以获得更大的兼容性，可以玩更多的游戏。（选了Interpreter后，可能会使游戏慢几十祯，而且会忽略下面的选项）

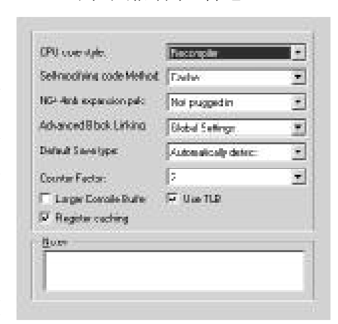
Self-mod code method：游戏自身修改代码方式，由于N64的特点，不同的游戏有不同的方式。Mario64是没有的，选None最好。而Zelda系列会自身修改内存和缓冲，选Change　Memeory&cache能模拟得更好。而有些游戏采用的保护内存方式，选择其他就会导致无法模拟，大家可以自己测试最好的选项，它们对速度影响的顺序为（从快到慢）：

none→cache→check　memory　and　cache/change　memory　and　cache→protect　memory

一般选择check memory and cache/change memory and cache就可以了，新游戏大多采用这种形式（例如卡比之星选其他是根本无法调入ROM来模拟的！）。

N64 4mb expansion pak：这是模拟N64的扩容卡设置的。一些游戏会用到扩展的4mb RDRAM用于容量大的存档或扩展游戏的分辨率，但不是所有游戏都必须的，选择No plugin in不模拟可以提高点速度，但对于有些必须的游戏，还是选USING吧。

Advanced Block Linking：这是一个既关系到速度又关系到兼容性的选项，用ON会加速度不少，不过图象会没那么圆滑，而且兼容性也差些，不过有的游戏不打开又不能模拟，真是矛盾啊！建议选择OFF，为了兼容性着想。



（5）Rom Settings（Rom设置）（如图）

这里在未装载ROM时是灰色不可选的，前四个选项的内容和Option里的效果一样，只是单独对装入游戏调整模拟属性，这里就不重复了。

Default Save type：选择默认的存档格式，一般选择自动检测（Automatically detect）就可以了，不过值得注意的是，当遇到有游戏存档失败的话，就必须选择16kbit EEPROM的格式，这是不能自动检测的！

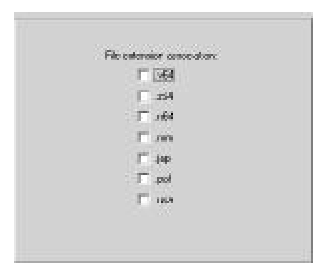
Counter Factor：字面理解为核心时脉等待，大家可以把它当跳祯类看待，选择2对大多数游戏都没问题，选1会让游戏更流畅，但要求也较高！选3对低端机还是有点加速效果的。

Larger Compiler Buffer：当勾选后使用缓冲会由原来的20MB加到50MB，这也是一些游戏必须的，大内存的玩家推荐选上，可以提升点性能。不过对一些游戏来说等于无用，只会浪费内存资源。

Use TLB：又是个高端玩家用的选项，关系到兼容性。因为有的游戏是使用了TLB的，例如“007-黄金眼”。在不必要的时候还是关闭，可以提升性能，例如玩“Zelda”的时候。

Register caching：注册缓冲，默认为勾选，可以提升点性能，不过选了后许多游戏可能出现死循环或不知名的错误，如果出现错误，可以考虑去掉勾选再试试。

Notes：这是个非常体贴的设计，里面可以填写关于自己给这个游戏的一些注释，它会自动保存到RDN文件里。



（6）Shell Integration（文件连接）(如图)

把V64、Z64等ROM后缀名和模拟器建立连接，不过我们都把ROM压成ZIP了，这还有意义么？呵呵

看完最高深的设置菜单，大家可以松一口气了...

现在轮到了插件设置了，这些可容易多了，要成为高级PJ64的使用者，要继续看下去哦！

Configure Graphics（显示插件设置）

因为许多游戏模拟的必要条件是显示插件，甚至要借助第三方的插件，其重要性是不容置疑的！

（1）Display（如下图）



Rendering Device：渲染设备，毫无疑问的选择：Direct3D HAL。或许有Geforce以上的玩家会发现还有一个Direct3D T&L HAL的选项，但这里认建议你不要选择。因为这是不成熟的选项，只会带来不稳定而并没有任何性能提升（鸡筋？）。当然，如果你的CPU超强，但没3D卡，RGB是唯一的选择（有可能有这么BT搭配的人吗？）

Windowed Resolution：考虑到游戏的默认分辨率为320X240。窗口模式选640X480是最适合的，失真最少，图象也最稳定。

Full Screen Resolution：全屏的分辨率，还是建议选640X480。兼顾速度和图象的稳定性，再增加分辨率，虽然清晰了，可是同时由于图象填充带来的失真。

Buffer display mode：选三倍缓冲（Triple buffer）吧。对速度影响不会太大，图象质量却直接体现出来，如果不行只有用transfer memory了。

下面三个勾选项也是直接关系到画面的：

Wireframe Rasterization：选择后所有的三维多边形都会以类似金属线渲染，除非有特别要求，一般是不用选择的。

Sort independent anti-aliasing：分类的独立抗锯齿，让模拟器调用你的显示卡的抗锯齿功能，如果显卡不支持的话，可以关闭。

Anisotropic filtering：这就是著名的各向异性过滤（因为大家都听过





吧？）。勾选后模拟器会自动调用你的显卡最高级别的纹理过滤功能以达到最好的效果，一般是打开的，对速度影响并不太大。



（2）Emulation（如右图）

RSP code simulation：RSP代码模拟选择，这里的都是显示插件支持的微代码类型。默认是RSP SW 2.0X。这个选项其实用默认就可以了，模拟器可以自动检测和更改，如果自动选择仍然出错，那就只有自己动手修改，这里有个作者的建议：

RSP SW 2.0X （适合一些早期的N64游戏如：Mario64）
RSP SW 2.0D EXT
RSP SW 2.0G
RSP SW PD （完美黑暗Perfect Dark）
RSP SW DKR （Diddy Kong Racing）
RSP SW RARE4 （Jet Force Gemini）
F3DEX 1.XX
F3DEX 2.XX
F3DZEX 2.06H （Zelda系列）
F3DEXGB 2.08 （Conker's Bad Fur Day）

Geometry Transforms：几何转换，还是用自动检测（Automatic）转换方式。这里说说转换类型的意义：Internal是让插件调用自己的几何转换引擎，对一些游戏的兼容性会有质的提高。而Enternal则是调用DX的几何转换引擎，当然是能保证效果拉。

Texture format：纹理格式，因为3Dfx早期卡的纹理只是16Bit的，所以只有选择16bpp，其他建议都选择16 and 32bpp让模拟器自动调用。

Enable Fog：启动雾化模拟，雾化都已经是显卡标准功能了，还有理由不用吗？

Enable Display List Culling：启动显示列表选择，其实是让显卡选择性的渲染画面，开启会让速度提高一些，对画面的影响几乎没有，如果关闭了显卡将对游戏中的所有东西进行完整的渲染，速度嘛...

Change blending mode if invalid for vidio card：在显卡不支持时改变混合模式，这是个比较低配置的玩家勾选的项目，对于比较旧的3D显卡，开启后插

件会自动侦听显卡是否支持当前的混合模式，遇到不支持时自动改变，以维持画面的稳定。（但不一定总有作用^&^）

Always texture filtering for rendering：是否使用纹理过滤.由于N64游戏是基于电视的，并没使用过滤。但对于我们用模拟器的玩家，由于会使用不同的分辨率，为了保持画面尽量不失真，纹理过滤是必须的。不过如果你还是用320X240，可以不用选以增加点速度。

（3）Advanced（如右图）

这里的选项默认都是关闭的，一般来说不用设置就适合大部分游戏

Frame Depth Emulation：帧缓冲模拟，选none当然是完全不模拟，兼容大部分游戏而且可以提升些性能，但对于使用了帧缓冲的游戏会出现图象错误，必要可选择Emulate Clear（例如Zelda系列）．而Copy Dlist则让显示插件复制Dlist到帧缓冲（例如Banjo-Kazooie）．Copy Buffers则是把显存里的每一帧缓冲都复制到系统内存，不过速度会下降很多（在Mario Kart里会用到）。Set Buffers Black不建议选择，它把帧缓冲以空白填充.

Force Depth Compare/Depth Enable/Normal Blending：这三个勾选项建议都不选，它会强制游戏的色深和混合模式，这会导致不同程度的失真.



Configure RSP（RSP设置）（如左图）



RSP：Reality Signal Processor（实时单处理器）

这里可以禁用相应的RSP，用插件系统代替处理。

send Audio/Display Lists to Audio/Display Plugin：是否把音频/视频的列表发送给插件，这两个都是HLE选项.

再来个名词解释：

HLE：高端模拟，通过硬件固有的功能优化模拟效果得到最好性能.但模拟兼容性相应会减低，第一个N64的模拟器UltraHLE就是个完全的HLE模拟器（从名字就可以看出来）

所以勾选上都能相应提高速度，不过这里不建议勾选声音的，毕竟影响性能





不大.显示方面的可以勾选.

CPU core style：记忆好的玩家应该还记得这是前面介绍的,这里就不重复了,简单的说：Recomplier能速度更快,Interpreter兼容性比较好.

Configure Audio（声音设置）（如右图）



Sync game to audio：让游戏同步声音,这个选项和前面的send Audio Lists to Audio Plugin密切相关。可以让声音插件控制模拟速度使声音同步.

Logging to Wave File：勾选后开始模拟游戏会把游戏中的声音存成WAV文件放置于硬盘中,直到你取消勾选.长度嘛,当然是看你的硬盘剩余空间咯!建议要录制的话把上面的游戏同步声音勾上!

Configure Controller pluin（设置控制插件）



这里建议无论是用键盘还是手制,都使用N-Rage的控制插件.因为无论功能和界面都是一流的,控制设置方面没什么好说的,大家按自己的喜好设置就可以了.另外N-Rage控制插件支持MemPak和RumblePak功能.

N64的核心设置选项就告一段落了,我们继续吧……

4、语言菜单（Language）：

Project64通过Project64.lng文件可以支持20多种语言,当然也可以通过编辑Project64.lng文件不断添加各种语言,如果发现你需要的语言不在列表中,记得更新最新版本的Project64.lng文件哦!

5、帮助菜单（Help）：

这里有作者写的帮助文件和一些游戏的FAQ以及你的INI文件的版本信息.

终于完成了这篇教程，Project64是一个结合了HLE和LLE的强大的N64模拟器，无可避免的有许多专业选项，希望我的理解和解释能让大家看得懂并在其中获得帮助，我的目的也就达到了，呵呵。当然，也希望大家到我们的论坛里指出文章里的错误，让我也好学习改正。大家可以上网到以下官方站点寻求帮助：

Project64官方站：http：//pj64.emulation64.com/

Project64官方欺骗文件网站：http：//www.pj64cheats.net



名人堂

最强N64模拟器Project64作者专访

作者：Emulatin64/Redah、译者：eastspider

编者按 在继N64模拟器UltraHLE、Nemu64短暂的辉煌之后，真正的N64模拟器王者出现，它就是由Jobo和Zilmar开发的Project64，目前最新版是v1.5B，本期杂志的《模拟学堂》由微风为大家送上了最详细最强劲的究极教学，而对于这个富有神奇色彩的N64模拟器，相信大家想要了解的问题太多了，如果你能耐心的看完这份有点类似于聊天瞎侃的访谈，你或许能体会到作为一为模拟器开发者所经历的一切，以及所有关于Project64的幕后故事，你也可以看到老外对UltraHLE的评价，及对开发模拟器的工作态度。



采访开始

注：Redah是n64专题站Emulation64的站长，而Jabo和Zilmar分别是Project64的两位开发者，由于采访是在IRC上进行的，所以大家看到的他们之间的谈话，大多都是以聊天形式进行的：

Redah：ok，先问个私人问题。你们在哪里碰上的？

Jabo：酒吧里：）　开个玩笑

Redah：　我想也是　：P

Jabo：其实是在IRC的一个叫板球的个人频道里认识的

Redah：板球？与体育有什么关系？

Jabo：和体育没关系，板球是个人。

Zilmar：板球在IRC下也认识我们。

Redah：噢

Jabo：事情都是从那以后开始的。：）

Zilmar：Cricket，要尊重Jabo。他很厉害：P

Zilmar：Jabo?

Cricket：就是我原来给你讲的写n64模拟器的那个人

Zilmar：ok

Cricket：你可以和他聊聊，然后给我讲讲你觉得他怎么样。：）

Jabo：哇，你还记得

Zilmar：1999年9月23日　星期二13：04：55会话开始：

Jabo：这就是为什么我从那年开始对聊天做记录，说不准啥时候用上了

Redah：哈哈哈

Jabo：该死的99年9月

Jabo：哇

Zilmar：Cricket：你觉得jabo怎么样?

Zilmar：牛哄哄的，不过很有天赋。以后会知道他究竟有多少斤两。

Cricket：那家伙是有点牛。

Cricket：Which is odd，because I tend to hang with people laid back such as myself（此句未译）。

Zilmar：无论如何他愿意加入不就得了，其他咱就别管了。只要他不因为目空一切，搞得大家无法共事就行。

Cricket：说得没错.知道了吧，我和jabo第一次会面就是这么来的。我现在比一开始的时候了解他了，根本不觉得他牛哄哄的。那只是第一印象。

Redah：哈哈

Jabo：呵呵：）

Redah：jabo，你觉得zilmar这人咋样?

Jabo：我希望身边的人都跟他一样。

Redah：果然不一样啊。：o）

Jabo：他是我见过的最富热情、最投入、最有真功夫的人。

Redah：zilmar我也听说你对Project64开发极其投入。

Jabo：如果PJ是我的第一个模拟器，我肯定更加投入。

PJ的历史还有女孩子

Redah：Project64开发是什么时候开始的，你们认识的那个九月还是又过了一段时间?

Zilmar：我记得是98年3月我就动手写了。

Jabo：　我记不清是99年12月底还是2000年1月了。

Redah： 这么说刚开始的时候只有你一个人？我还真不知道。有没有其他组员加入过又离开了？

Zilmar： 我写了大概一年还是八个月的时候是有一个人加入过。但他还有几个软件项目，其他事也忙得很，挤不出时间，也没帮上什么忙。

Redah：这我能理解

Jabo：我大概就是那时候开始和zilmar合作的。

Redah：尤其是如果那时有一个美眉 。：o）

Redah：你们有女友或是未婚妻吗？

Zilmar：我还是王老五

Jabo：同病相怜

Redah：噢。不过我敢肯定很多没被泡到的的美眉会读到这篇访谈。 不过谁知道会发生什么呢：o）

Jabo：我还没找到“那一位” ：） 要找一位也没找到“那一位的”

Jabo：我一开始接触N64模拟是99年7、8月份的事。那时候我的NES模拟器已经写了6、7个月，写的都烦了。我和Phrodide合作.他以前写过Sunset。Azimer也和我们一起干。 说来话长。

Zilmar：Jabo：我加入行吗？我只是随便问问。

Zilmar：嗯……我觉得人手已经够了。

Redah：结果恰恰相反。：o）

Jabo：Phrodide整天忙的脚不沾地，不过他真是很有天赋。

Zilmar：Zilmar：你的模拟器遇到什么困难了？

Jabo：最大的困难就是我不想做了

Redah：嗯，有意思。：o）

Jabo：越来越有意思了。

Redah：怎么回事，jabo?

Jabo：你对我和Zilmar两头讨好。：）

Jabo：二位都是有故事的人。

Jabo：RCP原来是Phrodide的搭档，不知道大家认不认识他。他退出以后加入了TRwin。我后来发现这种情况很多。

Redah：没想到那么多模拟器程序员曾携手奋斗。

Zilmar：我起先在IRC里的频道#n64emudev，那里大伙儿畅所欲言。那时所有的模拟器程序员都互相通气。

Jabo：我负责Eclipse的图形 ，因为不想摆弄cpu。只是偶尔做点和cpu相关的事情，绝大部分是编译，因为我对这些方面极有兴趣，写点汇编代码。

Zilmar：呵呵，jabo从没想过去做gfx插件，本来这要交给其他人去做……但jabo愿意做……我就让他去做，他现在忙的不亦乐乎啊。

Redah：是啊，哈哈哈

Jabo：Project64的幕后故事很精彩，我听得津津有味。

Zilmar：怎么和Phrodide沾边的人背景都很复杂。

Redah：~~~~~~~o）

Zilmar：我和很多模拟器程序员也关系不错。

更多的关于女孩的内幕？

Jabo：还要问什么？：）我们还可以爆很多料。你可以问其他的了。

Redah：我只问10个主要的问题。刚才说得只是第一个 ：o）访谈很顺利

Jabo：头一个问题就聊那么多，我真是复杂的男人，哈哈。：）

Redah：哈哈我会三不五时问点你们有没有马子之类的问题 。：oP

Jabo：我迫切想把到美眉。

Zilmar：第三个问题是什么？关于女孩子吗？

Redah：那是第五个问题。 ：o）

Behind the scenes内幕

Jabo：那时候研究n64模拟困难重重。现在收集资料和联系这个那个都不费吹灰之力。 那时你得和别人谈，说不定被拉到其他项目里，耗费很多精力。

Redah：是啊，现在网上的资源丰富多了。你觉得其他N64模拟器和PJ64比怎么样，其他的模拟器是否有你羡慕的地方？

Jabo：我不羡慕其他模拟器，我只关心N64有什么功能。

Redah：可是你在做PJ的时候Nemu（N64模拟器继UltraHLE之后，另一伟大的N64模拟器）放出来了，Daedalus（也是出色的N64模拟器，可惜作者最近一直没有关于新版本的消息）也总有消息。

Redah：你就从来没想过“妈的，老子可以象这些模拟器一样”？ 你是不是觉得Project64领先。



Jabo：我都不记得Nemu上个版本是什么时候放出来的了。我觉得Project64的一个好处就是和做Jnes时一样心情舒畅。做的不好我是不会放出来的。我看到太多什么也干不了的模拟器版本。



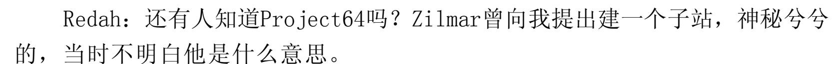
Zilmar：我愿意看到大家能拿出好的作品。我和大部分n64作者都交谈过，给他们多多少少帮过一点忙。和聪明人说话是很舒服的事情……别人的模拟器究竟怎样并不重要，重要的是写模拟器的人。

Redah：我和Zilmar有同感。这就是为什么我愿意作二位的访谈。虽然跟上高高手的话不是很轻松的事。

Redah：在Project64 v1.0之前是不是有很多0.5版这样的内部版本。

Zilmar：我们有45个内部版本。

Redah：还有人知道Project64吗？Zilmar曾向我提出建一个子站，神秘兮兮的，当时不明白他是什么意思。



Jabo：我们俩知道。还有其他来往密切的人也知道。 基本上跟模拟器有关的人都知道Project64。

Redah：要我说Azimer也知道。没记错的话他老是念叨“要出事了，要出事了”

Zilmar：基本上每个写模拟器的人都知道，说不定大的模拟器站台负责新闻的也有一两个得到了风声。几个irc的常客也知道。

Jabo： 直到我们放出之前一直有人觉得我们永远都不会公开Project64。

Zilmar：很有可能永远不公开。

Jabo：我倒没这么想过，很奇怪。我当时想的只是完善Project64而不是放出Project64。这就是为什么我们等了那么长时间才放出来。

Redah：难道当时你们考虑PJ留给自己用？

Jabo：一开始的确如此。后来我们觉得可以让很多人分享我们的快乐。

Zilmar：开始的想法是Game Cube上市再放出Project64。但Game Cube上市推迟了，还出于其他某些时间原因我们放出了Project64

Jabo：是这样

Redah：万幸你们放出来了，我女友玩bust－a－move 玩的很开心。

Jabo：呵呵

Zilmar：如果人们在pc上玩模拟器只是为了省下买游戏的钱，我是不会放出模拟器的。现在基本上大家该买的游戏已经买了， 所以我就不会感到内疚了。



UltraHLE and 3Dfx

Redah：我看来N64早就完蛋了。

Zilmar：基本上完蛋了

Redah：看穿我在想什么也别说出来，拜托。 ：o）

Zilmar：如果N64极受欢迎，仍然让任天堂日进斗金 我想我不会放出PJ64。

Jabo：Ultra事件的冲击波太强了。它放出来的时候N64风头还很劲。Zelda是N64上最好的游戏，UltraHLE居然可以完美运行。那时好像Zelda才发售几个月。

Redah：那时gfx显卡是市场明星。甚至有人为了玩UltraHLE买了3dfx卡。

Jabo：3dfx的遭遇太让人遗憾了，它的显卡很不错。只是为了说明如果只用普通的API需要驱动程序有多么强劲。

Redah：不要跑题了。你与RealityMan和Epsilon合作过或是交换过资料？

Jabo：我没和他们交谈过。

Zilmar：RM做UltraHLE之前我和他聊过。

Jabo：他不是在写NSFE吗？

Zilmar：是啊，同时还有Reality64

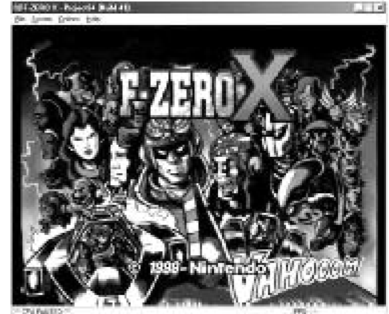
Jabo：Ok，找到这种大佬可不容易。：P

Zilmar：RM告诉我epsilon和psx小组的活动情况。我很从RM那里掏了点东西。他在那玩艺上耗了一年，连个demo也跑不了，所以他放弃了自己的代码，转到TR上。然后他开始和epislon合作。那时别人很难说清UltraHLE是真是假，因为RM对技术一无所知， 但抓图还象那么回事。

Jabo：就我所知epsilon负责Ultrahle的CPU核心、图形和声音。

Zilmar：据我所知他碰到RM之前Mario就已经能运行了。

Redah：绝大多数人都认为epsilon才是UltraHLE的核心，这才能解释为什么epsilon离开后UltraHLE就完蛋了。



Zilmar：Epsilon是个杰出的gfx程序员

Jabo：嗯，UltraHLE给我们上了重要一课。不使用通用API只能在短期取得好的效果。

Zilmar：那时每个人都告诉我glide与n64的混合特效是多么相似，他当初采用glide是多么明智……

Jabo：随便哪块3dfx卡上都能完美运行

Zilmar：那时是与d3d和opengl比。但只是jabo精通gfx，我不行。

Jabo：glide的混合特效是很不错，但我敢说nvidia到了riva tnt决不逊色。

Jabo：我可以讲nvidia的opengl扩展讲个通宵，nvidia做的真漂亮。我研究这玩意儿有两年了。

Redah：你尽管讲，不过对我来说肯定是对牛弹琴。：o）

Zilmar：是你让我们讲这个我们才讲这个

Redah：我不是说这没劲，但是我还要编辑一大堆聊天记录。：oP

Jabo：喔 ：）

Zilmar：是要编辑一下，其实就把乱七八糟的记录放出来也行

Jabo：我能加点东西吗？到现在我还什么都没说哪。

Redah：还要说什么？补充头一个问题？：o）

Jabo：我可以讲d3d、opengl、glide讲个通宵.：）只要现在有点吃的，我就可以开始讲3dfx了。

Redah：吃的！我也想吃东西了

'Food'

*** Redah从现在开始不理Jabo了。：oP

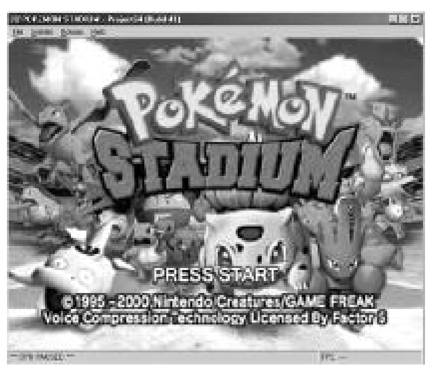
Jabo：哈哈

Redah：编程时你吃什么？

Zilmar：编程的时候随便吃点，没什么规律。停下来的时候才自己弄点。

Jabo：一样一样。

Redah：不，比方我做网站的时候总是用几罐芬达和一大袋薯条对付过去。你们呢，是不是吃刺激的东西提神？



Jabo：一般我只喝水

Zilmar：我是喝水和可乐，不是经常吸粉。

Redah：听没听见那个美眉说什么，注意健康！

Jabo：我以前发现有时喝点佳得乐效果不错.看起来你吃点糖就会精神抖擞. 不过这对身体不好，过一阵我再也没喝了。

School…… and programming skills学校和编程技术

Redah：Zilmar，你已经毕业了。你在学校学得是什么，现在在干什么？Jabo，你还在学校里，那你学什么专业，干点什么捞外快？

Zilmar：信息系统学士……现在是通讯软件上编程……现在想找个编程之外的活

Jabo：我主修计算机科学，现在兴趣主要是帮几个公司做DSP方面的研究。我不能说是哪几个公司，有保密协议。

Redah：呵呵呵

Jabo：下学期三年级

Redah：你们求职时会在简历里提到PJ吗？

Jabo：很有可能，不过这还要看是什么公司，什么职位。

Zilmar：我也一样，可能会提一句。

Jabo：如果与编程不搭边的话……PJ也能说明我们两个付出了多大的努力。光这就很说明问题了。

Redah：我想也是

Zilmar：Project64是我做过的一件很了不起的事，说明我是多么投入。就算工作与编程无关，Project64也能说明我的工作态度。

Redah：是啊，挺投入的，不过你也够滑的。

Zilmar：呵呵，我做工作态度是为了学习编程。一开始的时候只懂一点c，还想写一个模拟器，然后就动手了。

Redah：我对VB略知一二，你看我有戏吗？：o）

Zilmar：原来是想试试psx……但我没psx光盘

Jabo：我写第一个模拟器的时候只懂VB。呃……其实不是的

*** Jabo醒了。

Zilmar：我在大学里学的c，之前懂一点basic和VB，不过很烂。

Jabo：我在win32下编程有一年了，开始写jnes的时候对c已经比较了解了。

Zilmar：我从来没碰过win32或是ASM。前几个月主要是琢磨怎么用C写个图形界面出来。

Jabo：我学的第一个语言是vb，转学c的时候真是痛苦啊。

Zilmar：我学的第一个语言是Amos，为Amiga写些basic代码和gfx附件，写的很烂。

Redah：噢。 我懂一点 Commodore64下的 BASIC ：o）

Zilmar：我把amiga basic程序教材上的程序抄下来就觉得自己算是程序

员了。:P

Redah：嘿嘿，人同此心。

Jabo：呵呵

Redah：我从c64手册上整页整页的抄。成果就是在电脑上运行回力球。连存档功能都没有。：o(

The wrap-up

Redah：唉，现在简直是瞎说了，跑题跑得没边. 不过这么瞎侃挺有意思。

Jabo：哈哈。如果你认真点我们说不定已经聊完了

Zilmar：超出了预想的时间. 问完了吗？

Redah：还有两个问题？

Jabo：不一定所有的内容都放在网页上吧！

Redah：每个人用不同的颜色标出来，你们喜欢那种颜色？

Jabo：别把我标成粉红色就行了

Redah：只是偷偷问一下你喜欢什么颜色。

Jabo：哦，蓝色：)

Redah：哈哈

Jabo：灰色也行。

Redah：其实粉红很漂亮的。又不是GBA，而且现在没人买粉红色的GBA。

Jabo：也不要黄色

Zilmar：黑色主页放上黄色还不算太糟…… 我什么颜色都行

Redah：嗯，最后一个问题，美眉听好！

*** Jabo不喜欢网上约会

Redah：鼓点响起. 你喜欢宠物或是小孩子吗？

Jabo：还可以。只要它既不随地小便也不碍事我还是挺喜欢的。 有个小孩子会把你逼得神经失常。我现在还领教不了养小孩的乐趣。养金鱼就正合适.

Redah：刚才的话会使你在美眉中会人气急降

*** Jabo重新表态

Jabo：我喜欢金鱼。呃，简明扼要

Zilmar：我喜欢猫 ，不过现在养的是两条狗。

Jabo：我也喜欢小猫小狗。只是有一次猫把我的皮肤抓破了。

Redah：猫咪看来不太喜欢我。 我养的老猫也干过这事……不知道是不是因为我总让狗挑衅它，不过它还不至于咬我。

Jabo：自从那以后我就没养猫了。



Wait， there’s more! 等等，还有

Zilmar：啊，今天的记录会是一篇很好的访谈录

Redah：：o）

Zilmar：说不定很受欢迎。比我和Jabo的第一次谈话强多了。

Redah：哦， 给我发一份，我做个链接

Jabo：我最好没说傻话，出自己的洋相。

Redah：Jabo，幸亏你从来没进过＃Emulation64频道。每一句妙语我们都会作纪录。

Jabo：哈哈，是啊，幸亏我很少进去

Zilmar：我的记录已经有4m大了。

会话开始： 周五 八月 13 13：35：41 99年

在#emulation64的谈话

主题 神秘模拟器TRwin，放出时间不明

记录就是从这里开始的

Jabo：Redah聊完了吧？

Redah：差不多了。我要雇一帮伙计整理今天的访谈

*** Redah对艰巨的任务叹了一口气。：o）

Zilmar：嘿嘿

Redah：提醒自己：永远别问别人他们擅长什么，要不然你会很自卑。

Zilmar：就这么放出来的话我没意见，但别人会读得摸不着头脑

Jabo：你只要把第一个问题的谈话放出来就行了。

Redah：你也知道你总是东拉西扯。 你们想没想过自己写个PJ的幕后故事放在PJ64.net上？

Jabo：可这会让人觉得我们喜欢吹嘘自己

*** Redah对Jabo的话大皱其眉

Zilmar：我和Jabo都觉得写文章很烦人，漏掉什么没写又不好.我们经常掉这掉那。我和Jabo没什么雄心壮志.



The end结束

*** 过了几分钟

Redah：我们还没正式说再见哪。 谢谢二位挤出时间接受我的采

访。 聊的很开心

Jabo：不客气

Zilmar：是很开心

Redah：要是你允许我真想在你身上装个监听器，看看你以前了不起的经历。你也可以把自己的经历放在Project64的文档里。最后还有什么要说的。

Jabo：呵呵

Redah：你要对访谈录读者说些什么？比方说PJ未来的发展？

Jabo：我想一下.我只想说：过街时不要太胆小，但要看清两边的车辆。

Redah：……太深奥了

Jabo：不能只看字面上的意思，要挖掘其丰富的内涵。

***　Jabo过街时根本不看两边有没有车辆

Zilmar：尊重自己，尊重父母，尊重上帝。

Zilmar：你想探听的东西都探听到了吧。

Redah：Zilmar，我一直想了解模拟器幕后的作者。很多站点的技术访谈都会盯上你的。今晚的访谈很成功。

Jabo：可惜没人问我GFX方面的问题。 会有人问的。想作访谈的人，这可是线索。

Zilmar：很多人在知道PJ64之前就认识我，可惜不知道PJ64就是我写的。我早就在圈里出名了。

Redah：好了，我得呼呼去了。见鬼，早晨六点了。 再次感谢接受采访。

Jabo：ok，把我和zilmar踢出频道吧。

Zilmar：Ok。

Redah：早就想把你们踢出去了。

备注：大约在2001年的3月份，在模拟界出现了许多猜测和传闻，是关于一个新的“神秘的模拟器”的截图，Nintendo 64的模拟器重又复活了。不久之后一个全新且完美的N64的模拟器----Project64由Zilmar和Jabo放出，这两位模拟器的作者已经为Project64工作了3年。Project64由于它完美的兼容性和速度，被许多玩家所使用。作者是：Jabo和Zilmar，采用Microsofts Visual C++编写！

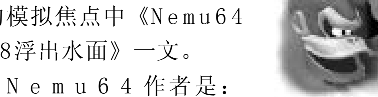
Project64的官方网站：http：//www.pj64.net/iedefault.htm
Redah的网站：http：//www.emulation64.com



访谈录 Nemu64作者采访

原作：Martin和Yunas，译者：eastspider

编者按：Nemu64是一个基于Windows 9x的Nintendo 64的模拟器，第一个版本是在1998年的11月份放出的。Nemu能运行许多商业游戏，虽然现在已经有一段时间没有放出新的版本了，就算不是最好的，它仍然是具有最好兼容性的N64模拟器之一，也是当初唯一敢与最强N64模拟器UltraHLE叫板的N64模拟器。最近传来消息Nemu64 v0.8将要发布，看来又一流的N64模拟器大竞争又要开始了，期待中，详情请看这期的模拟焦点中《Nemu64 v0.8浮出水面》一文。



Nemu64作者是：Lac、Lemmy和hWnd （已退出），采用Delphi和部分C++编写。

采访开始：

Lemmy：ok,大家都在

Lemmy：嗨，martin 现在没人会掉线了吧！？

Yunas64：ok，开始了，我不先客气了。你们当初是怎么想到要写一个N64模拟器的？是不是martiN64向五角大楼请示，结果他们大开绿灯。

Lemmy：嗯，是这样的：我几年前下载了第一个公开的N64模拟器project unreality。它不能运行游戏，但有一个debugger。我研究了一下debugger，觉得我自己也可以写一个。

MartiN64：这个软件是什么时候正式开张的呢？

Lemmy：我写了两个月，98年12月11日放出了第一个版本。project unreality是我的动力。

MartiN64：噢。

Yunas64：你们是怎么“勾结”在一起的？原先就认识吗？

LaC：我当时已经为N64写了一段时间的程序，先是给lemmy帮点小忙，然后越陷越深，上了贼船……就是这么回事。project unreality对我们是个很大的刺激。多谢bpoint。

Yunas64：哇，二位回答问题真是爽快。

LaC：我在＃N64dev聊天频道碰到他了。

Yunas64：喔



MartiN64：好像PORJECT UNREALITY对所有的模拟器触动都很大。尤其是N64模拟器。

LaC：bpoint为N64模拟器的启蒙作出了很大的贡献。是他先证明了N64模拟器不是痴人说梦。如果我没记错的话当时一些人还讥笑他。

Lemmy：如果一个N64模拟器只能运行帧缓冲demo，不能运行商业游戏的话，人们总是把它比作PORJECT UNREALITY。

MartiN64：是啊，那时大家都认为模拟N64难于登天。

Lemmy：我敢说要不是PORJECT UNREALITY，现在肯定没那么多N64模拟器。

LaC：ok，谈PORJECT UNREALITY谈够了 。下个问题。

MartiN64：你们是怎么拉hwnd入伙的？跟lac一样？

LaC：lemmy，我也不太清楚你是怎么碰到hwnd的？

Lemmy：一开始他只是个Nemu64用户。我是在＃Nemu64聊天频道碰到他的。那时他正在写glide模拟器。在他的帮助下directx那一块开始工作了，我就提出让他也加入。

MartiN64：原来如此 。

Yunas64：你们还记得自己的模拟器第一次显示出画面的情景吗？

LaC：我记得那是第一次听到马里奥说“it's me mario”。但我想lemmy肯定跟我不一样。他老早就开始写模拟器，那时我还没加入。

Lemmy：第一个可以运行的demo是N64stars。之后不久我就放出了第一个版本。看到我的模拟器能运行真是太棒了。:)

MartiN64：是啊，简直很难想象那种感受 。=)

Yunas64：lemmy，运行第一个商业游戏的时候感觉如何？真是很难想象“哇，我的模拟器开始运行N64游戏了”那个兴奋劲儿。要是我会爽得自



杀。:）

Lemmy：第一个运行的商业游戏是Mortal Kombat Trilogy ，尽管那只是一个2d游戏。那时我还在Nemu上孤军奋战。

Yunas64：ok，下个问题，你们有哪些主机？

Lemmy：以前我有一台nes。当然我后来还买了snes和N64。

LaC：NES, Nintendo64, Atari Lynx.

Yunas64：喔

LaC：对了，还有Nomad :）

MartiN64：：）

Yunas64：你们编程有多长时间了？以前有没有写过其他的模拟器？

LaC：我现在22岁。正儿八经开始编程是16岁，在这之前只是写点简单的小玩意儿。关于模拟器我以前只做过PORJECT UNREALITY，bpoint退出后就由我接手。

Lemmy：Nemu64是我的第一个模拟器，编程倒是有些年头了。这之前我写过一个远程控制工具，那个时候还小有名气。

MartiN64：这么说你是任天堂迷？考没考虑模拟其他次世代系统，比如说psx之类的。

LaC：没有。

Lemmy：其实我对psx模拟也很感兴趣。模拟psx主cpu会比模拟N64的来得快些（psx的32位，N64的64位）。可惜我既没有ps光碟也没有主机。另外我觉得同时进行好几个模拟项目不太明智。

Yunas64：喔。你现在主攻什么？Nemu64下个大动作是什么？

MartiN64：问的好。

Lemmy：我的目标是：

1.原来主文件是用delphi写的，但我打算学学c，所以要把主文件用微软vc重写一遍。

2.让主cpu核心跑得再快些。打算用两招：寄存器缓存和cpu高端模拟。不过使用寄存器缓存的同时保持兼容性非常困难。



MartiN64：是啊，而且微软vc也比delphi快，对吧？

Lemmy：某些软件用微软的vc写肯定比用delphi速度快些。不过仅仅改变编程语言速度提升不会特别明显。

MartiN64：我明白。



Lemmy：但我们还得看看到底是不是这样 。在我看来Nemu64与众不同正是因为兼容性的优势。只是为了提高速度牺牲我们的主要优点太划不来了。

LaC：我目前正在设法使声音正确同步，还要从整体上改善声音质量，更精确的模拟真正N64的声音。我还打算着手64dd（N64磁碟驱动器）的逆向工程，然后拿下它的模拟（前提是有人送我一台）。另外要模拟flashram，这样可以兼容使用flashram的游戏。

Yunas64：有没有你喜欢的游戏在Nemu64上没法跑这种事情？

Lemmy：我不是个真·玩家，所以我什么游戏都玩。不过我肯定希望大金刚64这么好玩的游戏能在Nemu64上完美运行。

Yunas64：要是mario party马上就能在Nemu64上运行的话我会感觉很好:）。

LaC：没错，这就是我绞尽脑汁还是搞不定的事情。还有因为图形代码存在问题无法工作的Diddy Kong Racing。虽然fzerox和zelda开始动作的时候有些该死的gfx错误，那时我还是很有成就感。

MartiN64：嗯。

Lemmy：我刚才已经说我们很看重整体的兼容性。我们正好精于此道。

MartiN64：绝对如此。和别人完全不一样 。

Yunas64：你们几个实在是强啊。:）

LaC：我和lemmy有同感。

MartiN64：任天堂方面怎么样？有没有放话过来？

Lemmy：没有哇。

LaC：他们还给我们发薪。

LaC：真会开玩笑。:）

Yunas64：LaC :=）

Yunas64：你们打不打算在Nemu64上使用glide接口？还是再找个人干这个事？

LaC：nvidia也给我们开工资，嘿嘿。还是开玩笑，别当真。

Lemmy：没这个想法。不过以后也可能通过directx支持voodoo卡

Yunas64：噢。

LaC：这方面还有很多变数，说不准。

Yunas64：考虑过把Nemu64移植到linux上吗？Nemu64玩家里有不少linux fans。

Lemmy：linux……够呛 ？

Yunas64：够呛？

LaC：没想过。听起来还是蛮不错的，只可惜我不是linux发烧友。

Lemmy：就我所知linux不支持direct3d。如果我们要做linux版非要从direct3d入手不可。目前没有这样的计划，以后就不知道了。

Yunas64：以后打算开放源代码么？

Lemmy：no，我对开放源代码不是很感冒。

MartiN64：那也好。

Yunas64：OK, 理解理解。

LaC：我很反感开放N64模拟器的源代码。N64 模拟器需要花很多精力在逆向工程上。太多lamer把代码删删改改就四处宣扬这是他们自己写的模拟器，真是可恶。要不然开放源代码在理论上还是挺美妙的。 别误会，其实我很尊敬True Reality和其他开放源代码的模拟器所作的努力。

Yunas64：Nemu64会有一个最终的版本吗？

Lemmy：说不定哪天我们就不干了。但模拟器永远不会完结。

LaC：同意。

MartiN64：你对bleem!之类的商业模拟器是什么看法？

LaC：嘿嘿，难道我会要人要掏银子给我？

Yunas64：呵呵。

Lemmy：我没用过bleem。写模拟器花的精力太多了，所以别人要是要求付费的话我尊重他们的做法。

LaC：其实这个主意不错。不过前提是模拟器得相当完美才能出售。大家付费的话，作者会动力澎湃！

Yunas64：没错。

Lemmy：用户有权知道他们买的是什么。但没必要一切都很完美。

MartiN64：OK, 访谈很愉快 ，还有一大堆问题没问………….你们觉得所谓模拟圈内最好的事情是什么，最坏的事情又是什么？

LaC：overclock.org所做的是最棒的，这帮人撑起了模拟圈子。但大伙往往低估了rom发放小组。其实他们应该得到更多尊重。因为要不是他们的话光有模拟器你能玩个P 。

LaC：最坏的事情……嗯， 还是roms发布小组，有时实在不能苟同他们的做法。;）

MartiN64：是啊

LaC：做假模拟器的人真是混蛋。早点死吧！

Yunas64：靠。

MartiN64：唉，我们都烦死了。

Ｌｅｍｍｙ：我很喜欢模拟器程序员社区。

Yunas64：好，这是最后一个问题。在结束之前想对访谈录读者说点什么？

ＬａＣ：那得看你什么时候把访谈录贴出来。

Yunas64：我希望今天就贴出来:)

MartiN64：这取决于你们

ＬａＣ：噢，要几个小时？

MartiN64：那要看我能以多快的速度更正你们的拼写错误。:)

ＬａＣ：呵呵

Ｌｅｍｍｙ：我最后想说两句

Yunas64：lemmy要审查一下内容

LaC：0.7a版今晚放出。

Lemmy：lac先放出。我替yunas回答：太好了

Yunas64：这么早就放出。:)

MartiN64：真是好消息。

ＬａＣ：别指望会有奇迹发生。这个版本只是修正了一些错误而已，还有一些没有修正。速度也没有提升。

Yunas64：噢，这只不过是后缀为a的次要升级版。:)

MartiN64：最起码我们在emu64有事可作了:)

ＬａＣ：是呀

LaC：martin :)

LaC：ok, lemmy是不是还有什么要说。

Ｌｅｍｍｙ：是的，我有几点建议

1. 请尊重模拟器作者。我们写模拟器不是为了钱，起码你没掏钱吧。 :)

2. 请尊重任天堂，要是爱玩任氏游戏的话还是买台N64。

3. 要遵守圈内规则

4. vegan加油!!!!!!!!!!!!

Yunas64：:)

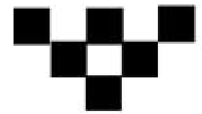
MartiN64：呵呵

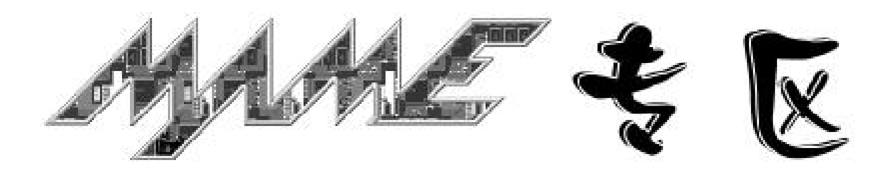
LaC：完全同意lemmy。

附：

Nemu64官方网站是http://www.nemu.com

Nemu64官方INI和抓图网站是http://nemu.ngemu.com





责编小记

终于迎来了我最期待的动作射击游戏，也是本版MAME的重头戏—Data East 90年代初的射击名作：Desert Assault。用期待来形容一个旧游戏，多少都带有不可磨灭的记忆：小学时邀了同为街机仔的几个要好的同学，去学校比较近的那间机室，卸甲上阵（放书包），完全不用理会机室老板因为心疼机台而射来的“狠毒且忧怨”的眼光，对这架机台实行非人道的虐待直到全身湿透。游戏新创的搀扶系统更让我们体会到合作的快感。如今，在电脑上玩这些游戏，多少会找回些回忆，但总觉得缺少什么。回想起来，原来一直忽略了一个街机最具魅力的地方：多人游戏！

看来得修改一下自己对经典街机游戏的定义了：经典并不需要复杂，也没有强求画面的质量。经典只在于让我们体会到属于我们自己的感觉以及能广泛的流传开来……MAME确实不断给我们带来许多的经典游戏，然而，体会一个游戏经典的地方却是我们自己……

这期的专区我们开通了经典游戏推荐栏目，当然都是关于MAME的，希望大家喜欢，也希望大家可以把自己认为非常经典的街机游戏和对这个游戏的感觉寄给我放出来给大家分享，因为这个栏目是大家一起来做的栏目，也因为我觉得，我们现在需要的，是共鸣！联系方式如下：

责任编辑：微风
email：daodo@163.net

MAME　WIP更新

文：emu－zone/微风

我们杂志即将出版，而MAME的新版却还是半遮着脸，众小编都快疯了，看来新版的MAME只能成为这期的遗憾了。据小道消息，MAME小组都去看世界杯了，意大利失利而影响了新版的发布……不过，MAME的0.61版虽然还未发布，但已是箭在弦上，而且这版的MAME将会支持非常多的新游戏，这个量可是以前几个版不能比拟的哦！OK，先看看微风为你报道的新版即将支持的好游戏：

新版MAME焦点游戏鉴赏

一、新版开始对“眼镜厂Banpresto”的游戏大动手脚：

Banpresto在90年代的游戏已经被MAME模拟了不少，而这版更是连续支持了四个眼镜厂的经典游戏，游戏驱动上已经是完全没问题了，“电精”系列也应该不远了，据MAME那边的消息，现在唯一缺的只是ROM还没有DUMP而已，MAME御用DUMPER小组GURU已经在开始搜寻“电精”的机板了，期待中！

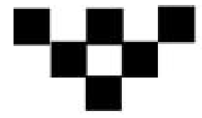
1、Super Slams（篮球飞人）

这是在我街机史中最有印象的一个运动游戏，毕竟光是漫画已经让我们这一代的人为之疯狂了。游戏对漫画的忠实度非常高，而且游戏已经基本完美支持了声音，看来只是这个游戏已经让我们的等待有了价值！



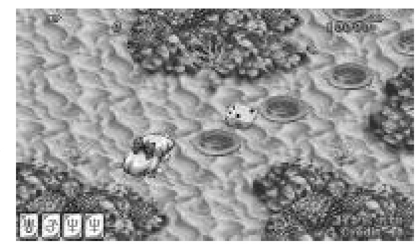
2、Macross Plus（超时空要塞PLUS）

Banpresto在96年的超级射击大作，光看截图已经口水流了一地了。记忆当中，以前就是因为第一眼看到它的画面就毫不犹豫的把早餐钱放了进去。从截图上看游戏的画面已经非常可以了，只是声音还没支



持，希望新版出来时候什么都OK了。我最爱的YF-16，先给大家看看那条巨型激光解解谗。

3、Quiz Sailor Moon（美少女问答）



街机上的“美少女战士”系列似乎是Banpresto的专利，我并没见过这个游戏，可能是由于语言的原因，日文问答游戏又怎么会在中国有市场呢？呵呵。游戏画面倒是令我想到“大富翁”。喜欢这个系列的可要留意哦！当然MAME已经支持的“美少女战士”ACT版也不错。游戏画面经过改进已经可以了，还是声音问题。



4、Dragonball Z 2（龙珠格斗2）

漫画游戏的制作一直是Banpresto的强项，而这个游戏则站在所有游戏的最顶端。一直以为这是SYSTEM32上面的游戏而感觉到要支持是遥遥无期，而MAME的截图却让我梦想成真。“龙珠”是一直宣扬格斗的漫画，而游戏在爽快感上甚至让我感觉已经超越了“KOF”，唯一的缺陷是平衡性不够，“撒旦”也太强了吧！-_-!虽然目前背景还是模拟不完全，但已经可以让大家欣喜若狂了！

二、照例的“彩京”游戏歼灭战：



继0.59版后“彩京”第二代游戏的驱动被模拟，每版支持几个应该是MAME的“例行公事”了，不过新版



这些游戏的模拟改进和增加的透明效果倒是非常令人期待哦！（S1945Ⅱ终于有我看起来最有感觉的雾了）这次支持的是两个对于以射击游戏出名的“彩京”来说比较另类的游戏：



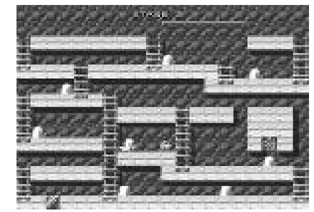
1、Hot Gimmick

这是个麻将游戏，以“彩京”的画功来说，里面的MM还是非常不错的，给你一个值得玩的理由，呵呵。

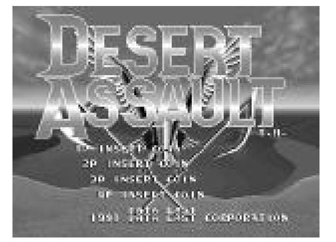


2、Lode Runner

非常另类！2000年出产的“挖金块”游戏，当然在画面和操作方面比原始作品会强不少，可以玩双打，许多人会喜欢上哦！和MM一起玩也是不错的选择。



三、新版的二大超级主打：



1、Desert Assault

Desert Assault是Data East公司 90年代初的射击ACT名作，在我的街机评价中不会比“合金弹头”系列逊色的射击ACT游戏。四个RAMBO型特色的主角，记忆最深刻还是那个令满屏全白的超强原子弹（因为对眼睛确实伤害不小），曾经为这个游戏组过四人帮呢（一放学四个就去玩这东西），除了游戏的操作感和各具特色的骑乘武器外，搀扶系统也是一种创新，当主角的血条少到了最后的红档，就会出现移动慢的现象（毕竟是受伤了嘛），这时可以靠在同伴身上，借助同伴移动，而自己只管放子弹就行了。

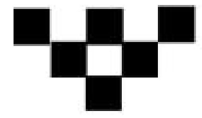
2、Beast Busters （僵尸敢死队）



和“原始岛”同为SNK 89年的超经典游戏，无论怎么看也是“生化”和“死亡之屋”的前辈。对于老玩家来说，这个游戏也许是“生化初体验”吧。对于这个游戏，已经是不能用游戏性和画面来评价了，只能用：“那个时候……我……”。

四、IGS模拟进度：

MAME确实在IGS系统的模拟上比NEBULA慢上几步，有消息说新版推迟就是因为对IGS模拟不完全的间接结果。当然，新版对“三国战记”、“西游







记-释厄传”两个游戏的完美支持已经是毫无疑问的了，而目前“国民教育委员会”的ROM也已经出来了，MAME小组应该正在解图形编码吧。

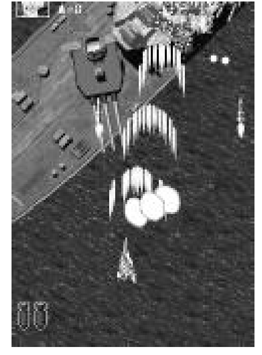
五、其他焦点游戏：



1、SPY（间谍）

89年KONAMI的作品，我只在街机上玩过两次。游戏也是属于横版射击的，当然也有ACT的成分。这个游戏令我想起SEGA MD上面的“闪电行动”，是值得一玩的游戏！

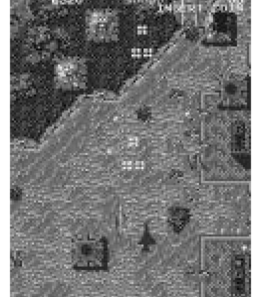
2、Storm Blade（雷刃）

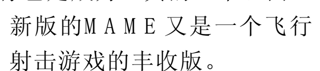


在画面上并不会比“超时空要塞PLUS”差的纵版射击游戏，以前我们都叫这个游戏“美国战机”（飞机都披了美国旗），印象最深的是大家都是冲着“一币双打”去玩的游戏，难度比较大。

3、Gulf War 2

对这个游戏的印象并不太深刻，不过当时在画面并不出众的射击游戏中，它的吃币率却非常高。而且难度非常大，看来，流行也是成为经典的一个理由！





新版的MAME又是一个飞行射击游戏的丰收版。

新版还有几个比较不错的游戏，限于篇幅原因就不一一介绍了。而且据未证实的消息，MAME可能会重新考虑新版对大容量硬盘镜象游戏的支持以及一些三维的ZN1/2和System11的游戏进行支持。这么一来新版更具有等待的意义了！我们杂志是不会漏掉任何一个精品的！

三国战纪

编者按：可能有读者要问起为何把《三国战纪》放到MAME专区里来，怎么说那？虽然目前只有Nebula支持《三国战纪》，但是《三国战纪》始终属于街机范畴。虽然MAME模拟上总是慢半拍，不过相信下版MAME会支持PGM的系列游戏的。

最近模拟界最大的新闻之一莫过于是三国战纪的“出炉”吧。



这个IGS公司大作之一，曾经风靡游戏界一段很长时间，作者本人也是它的FANS，而且曾经达到疯狂的境界（夸张了点，哈哈……）。想必有很多朋友和我一样，也曾为这个游戏疯狂过一阵子吧？这也难怪，因为此游戏真的很爽，痛快，回味无穷啊，而且此游戏投币率还很高呢。

经一间相识的机室老板（作者常去的那间...去多了，就相识了。还常有优惠……）告之，三国战纪投币率居第二位，第一位想必大家早就猜到了吧，没错就。是KOF系列。据老板非正式的统计，三国战纪的一天投币率是100-200左右，放假的时候就更高了。这都是早期的统计，到了后期，“三国菜鸟”都会飞走，全变成“三国老鸟”了，一币通关的人多。投币率就慢慢地下跌了，跌到一天才20到40左右，到后来跌得就更厉害了。（因为，风云再起，群雄争霸等等的出现）



作者早期玩这个游戏时，是每天口袋里装着5块钱的硬币，重，到后来就轻松多了，手里就只拿着两个硬币，从中午1点钟一直打到下午6点多（老板气炸了……无可奈何。），据本人正式统计过，通关一次，需要的

时间是2个半小时左右（老板的电费……），因为这样，到后来出现了很多有趣的事：老板气到过来关机；打到板都烧了（老板不敢拿去修）；贴纸条（不准拖时间，超过几点钟要关机等等的字样……哈哈。）大家可能都遇到过这些情形吧！回忆的事就写到这里吧。具体的就为大家写些攻略和密籍吧！！

基本的按键和招式：
A：攻击
B：三国战纪
C：道具选单
D：物件使用
→→：快速前进
↓B：蹲下
→A：大斩
→C：防御，＋A可反击
A&B：危险回避技（扣血招）

关羽
必杀技：
重击：→＋A
飞龙在天：↓↘→＋A
回风扫叶（须爆气）：←　→＋A
超必杀技：
狂龙出海：↓↑＋A
爆气超必杀技：
亢龙有悔：↓↑＋A

张飞
必杀技：
重击：→＋A
真．蛮牛式：↓↓＋A
跳劈：跳跃中↘＋A
狂风式：←　→＋A
饿虎扑羊：↑↓＋A
神龙摆尾（须爆气）：↓↘→＋A
超必杀技：
夜叉探海：↓↑＋A
爆气超必杀技：
天崩地裂：↓↑＋A

魔法张飞（PLUS版才有）
必杀技：
重击：→＋A
真．蛮牛式：↓↓＋A
跳劈：跳跃中↘＋A
狂风式：←　→＋A
饿虎扑羊：↓↑＋A
神龙摆尾：↓　→＋A
挑拨：←　→↓↑↓＋A

黄忠
必杀技：
射箭：→＋A
独劈华山：↓↘→A
野马分鬃　（须爆气）：↓↑＋A
超必杀技：
百步穿杨：↑↓＋A
爆气超必杀技：
李广射虎：↑↓＋A

白甲黄忠（PLUS版才有）
必杀技：
射箭：→＋A
追魂劈：↓↘→A

云里射雕：跳跃中↓＋A
野马分鬃（须爆气）：↓↑＋A
超必杀技：
百步穿杨：↑↓＋A
爆气超必杀技：
李广射虎：↑↓＋A

赵云
必杀技：
三分天下．地：→＋A（可追加A．A）
三分天下．空：跳跃中↑＋A（可追加A．A）
大鹏展翅：↓↑＋A
白鹤亮翅（须爆气）：↓↘→＋A（可追加A）
超必杀技：
挪吒滚轮：↑↓＋A
爆气超必杀技：
倒转昆仑：　↑↓＋A

马超
必杀技：
飞龙追日：→＋A　（可追加A．A）
天舞三式：跳跃中↑＋A　（可追加A．A）
翻云崩：↑↓＋A
仙人指路（须爆气）：←→＋A
超必杀技：
野火燎原：↓↑＋A
爆气超必杀技：
藏伏奔原：↓↑＋A

貂蝉（隐藏角色）
必杀技：
重击：→＋A
天女散花：↓↘→＋A
踢云纵：↑↓＋A　（可追加A．A）
织女穿梭（须爆气）：　←　→＋A
超必杀技：
飞燕回廊（冰）：↓↑＋A
爆气超必杀技：
飞燕回廊（火）：↓↑＋A

张辽（隐藏角色）
必杀技：
追风腿：→＋A　（可追加A．A）
霸王击鼎：←　→＋A
秦王鞭石：↓↘→＋A
杀手剑（须爆气）：↑↓＋A
超必杀技：
翻雷滚天：↓↑＋A
爆气超必杀技：
风卷残云：↓↑＋A

诸葛亮（隐藏角色）
必杀技：
霹雳火：←　→＋A
万剑穿心：跳跃中↓↘→＋A
后羿射日（须爆气）：↓↘→＋A
超必杀技：
雷霆万钧：↓↑＋A
爆气超必杀技：
呼风唤雨：↓↑＋A

隐藏角色的选法：
（选人时必需用1P输入）
（隐藏人物big5,eng）

孔明 :DCBBC↑↓↑↓
貂禅 :BCD↑→↓←↑→↓←
张辽DBBCD↑↓←→↑↓←→BCD
（隐藏人物GB）
孔明:→→B ←↓→C ←↑→D ←←B
张辽:D↑→↓←B←↓→↑C↑↓←→
貂禅:↓→D↑↓CCCC←→B↓↑

不过这些人物可以在《三国战纪》加强版中直接使用。

简单攻略

第一关（截江救阿斗）

这关难度不是很大。游戏一开始（当选择的角色从船上跳出来），这时立刻按→C防御（前面三个箭兵向你发箭），然后，把敌人都杀了，把两个铁狮子打烂，第一个是箭，第二个是张陵剑（杀张辽的好东西，留）。这时就会出现两个入口，第一个入口进去，进入第一度门，把门前的第一个士兵杀了，掉出大包（加血，没伤加分吧），进入第二度门，把敌人杀光，走到右上角，有一道裂缝的地方（最少要两个人）下去，可以拿到火书（天书，也叫人遁书 ），鸡腿（加血），钱（加分1000和20000分……多），向左走，上楼梯，发现有四个拿着锁链的敌人（小心，敌人会放蛇），其中有一个在桶的旁边睡觉，把他杀了，掉出小包（加血），把这里的敌人杀完后，往下走，出来时，发现拿着锁链的敌人推着一个木桶过来（其实里面装的是炸药），不要动它，让他把上面的门给炸开，把所有敌人消灭后，就可以进去，里面没什么特别，除了一个拿着锁链的敌人，其他它都是黑豹，把它们都消灭了。







出来，一直向右走，来到第一个出口，出去就到达船头。如果是走第二个入口的，只是前面开头不同，中间都是一样的，一进去，就有四个士

兵跳下，其中一个消灭后，掉出大包。然后，往前走，又有士兵跳出来，把他们都杀了，进入上面的门（其实这里就是第一个入口，有一道裂缝的地方下去，向左走，上楼梯，发现有四个拿着锁链的敌人），把他们杀后，出来，之后就跟上面（发现拿着锁链的敌人推着一个木桶过来）一样，之后就来到第二个出口，出去就到达船头。把船头的敌人杀了，然后，改变中间的转向舵，来选择上那条船，上上面的船可以拿到一些物品和钱、黄金（加分１０００和5000），然后就进入杀boss的地方）。

而下面的船，直接就进入。到达杀boss的地方，左上角有一个箱子，把它打烂，掉出隐身衣（鱼猎衣），右边有个桶，里面装的是中包。在隐身衣（鱼猎衣）的上方，就是要救的阿斗和他的妈妈（忘记她叫什么名了，千万不要上去打他们，会扣血的），把一批士兵和白色盔甲兵杀了后，boss（孙姬）就出现，很容易就可以把她杀了，不过大家要记住，不要这么快杀她，她的身上有物品可取啊，取的方法是→→＋Ａ，击中后就会掉下物品（箭和傀儡娃娃），然后，把她杀了，掉出小包、中包（最少两个人）、招安状等等。



第二关（定军斩夏侯）

这关的难度是分支的地方比较多，而且还有隐藏的洞口（小心寻找。）。一开始就到达米仓山，把跳出来的敌人全杀了，向前走，分别过两次吊桥，然后就到达第一个分支地方：从上面的山洞进去，进到山洞，有敌人出来，杀……往前走，来到一个有尖尖的石乳掉下来的地方，小心，这里有隐藏洞口，在右上角的地方，有一块大石，打烂它可以进去，里面有两个箱子分别是鱼猎衣（不要这么快拿，陷阱……有火叉飞出）和黄金（5000分）。

注意，这里面也有隐藏山洞，把洞里的黑豹全杀了，这时就往上走，就到达隐藏山洞，一出来就有



蝎子（蹲下杀）和忍者，这时你会发现有一个黄色的蝎子（蝎子王）黄忠的宝物，专用，其他角色不能拿取……扣血。然后，继续往前走，来到有瘴气（有毒）的地方，注意，这里又有隐藏山洞，而进入山洞的方法有两种: 1.黄忠要有蝎子王,并把洞外的忍者（忍者身上有鱼猎衣）全杀了。 2.有诸葛亮在场，让诸葛亮（要有傀儡娃娃）去打破上面的（有祝融符）宝箱,他就会说附近有隐藏通道，说完就可进入……（但要两个人以上）。 若符合其中一个条件就可以往右上方（有三条瘴气的地方）走去。进入后有三个箱子，左边的是火剑（倚天剑：诸葛亮和马超专用宝物），需用渔猎衣，拿九次就可得到，中间的是圣火令，旁边有一条火柱去自焚的话可得无名火，右边则是黄忠的火箭。从山洞出来，往前走，就到达斜谷道，在开始分支的地方，如果走下面的路，就直接到达斜谷道。把斜谷道的敌人杀完，向前走，就到达第一个boss（沏里吉），很容易就能杀了，不要太快杀死他，身上有宝物（黄石公）。杀死boss后，掉出一碗酒（张飞和黄忠专用）、漏斗（加时间）等等宝物，全拿后，向前，这时要快速把前面的兵给杀了，建议放散花弹（就是放出后，向四面八方发出针状的东西，有点像莲花）或者其中一个角色放超必杀技（杀的快），快速杀死后，有吊桥下来，桥上有大箱子，里面都是动物（打死加血），如果没快速杀死前面的兵，桥上就下来三个白色盔甲兵和一个宝箱（黄金5000）。





然后，就上吊桥，升到第二层，第二个分支点地方，选择左右，这里对以后下面各关都有影响，小心地选择，向左走，没什么好东西，最好的应该是得到九节杖（杀许诸的好东西……留），建议向右走，拿到的宝物多，而且下一关隐藏地方才能进入，从吊桥出来，把出来的士兵杀了，向前，这时就看见王平站在门口（千万不要打他，不然进不了上面的门），首先把出来的士兵杀了，然后就会与王平对话，有三个选择，选择第二个（赐汝杜康，以助酒兴）他就打开门（这时就可以杀他。哈哈……），这时就进去吧！！进入后有四个箱子，上面的是援军令（诸葛亮和关羽的宝物。），第二个是杜康酒，第三个是太清丹经（动物书），最下面的是黄石公，然后出来，向前继续走吊桥上到最后一层，到达定军山，一路把敌人杀完，最后第二个boss（夏侯渊）出现，身上有宝物（官印），杀他的方法是用火剑（倚天剑）。

第三关（威震汗中地）

此关宝物多，boss多（三个），分支有，但是不多。一开始就到达北山，把出来的黑豹和拿着锁链的家伙给杀了，向前，遇到一个告示牌：小心前方有熊出没，遇到老虎（用火剑吧，一剑一只，也可以借助路边的石头）和猎人，杀完后，前面有个分支，向上和向下，向上走就是告示牌说的有熊出现，把熊都杀了，向前，到达一个在两棵树中有个路牌的地方，把牌打烂，进去（进去之前，向前去，把前面正在睡觉的拿着锁链的家伙杀了，掉出招安状）。进去后有两个箱子，上面的是钱（1000分），下面的是鸡腿，里面有很多熊。杀，小心，在杀熊的时候，有个拿着锁链的家伙跑出来，不要给他逃了，身上有杜康酒。从里面出来，一路向前杀，就见到第一个boss孟优。如果向下走，过去后，又一次见到王平，和以前一样，不要打他，把周围出来的忍者都杀了，他就往下走，跟着他往下走，接着一路杀兵向右走，来到有骑马兵的地方，不要走太快，山后有个栈道，把骑马兵杀完，会有一个指标指向山后栈道，进入后向左走（不要向右），有大石和路障挡路，跳过大石，上面有个山洞，进去里面有四个箱子、两个火盘，第一个箱子是人参（加血……多），第二个箱子是钱（1000分），第三个是七星灯（孔明灯，补满血量），赵云和诸葛亮专用宝物，第四个箱子是鱼猎衣，上面火盘是钱（1000分），下面火盘是张陵剑，拿完后，出来向左走，跳过石头，出现第二个洞口（但是要把士兵杀完，才能进去）





进去后，里面有宝箱两个，上面的是神仙笔，下面的是张角巾，还有里面的忍者身上有鱼猎衣，然后，左边有一扇，身上有无名火的人可以打破门，或者用鱼猎衣破门进去（不然会结冰）,进去之后，里面有四个喷火的铁狮子（第一关开始时出现过），打烂第一个有电书（天遁书），第三个是冰剑（青虹剑），第二个和第四个都没东西。（切记打烂了第一个和第三个后，再打烂第二和第四个，不然全部狮子都一起烂，宝物就全没了）从洞里出



来，继续向左边走，把全面的胖子兵和士兵杀了，进入第三个山洞，里面没什么特别，把里面的敌人杀了，向上出洞口，向前走，一路把敌人杀了，就见到第一个boss（孟优），这家伙极容易杀，但是小心周围的老虎。

杀完boss后，向前走，来到阳平关，一出来向前走，看到两个桶子，上面的是圣火令，下面的是迷魂弹，然后把士兵杀完，把前面挡路的路障打烂，把出来的士兵杀了，向前走，这时前面有胖子兵推着木头战车过来（不要必，直接把他们杀了，其中最后一个有祝融符），把士兵都杀后，第二个boss（夏侯惇）出现了，这个也不是太难，不过小心白色的盔甲兵（背后偷袭）。



杀完后，从前面的门进去，进去后，把睡在地上的士兵杀了，前面有个单独的火盘，打烂（有石头掉下来……），里面有黄石公，拿完后，向右上角走，上面有密室，把旁边的火盘打烂就可进去，里面有五个箱子，第一个是箭，第二个是加血书（补血量……一半），第三个是神仙笔，第四个是小包，第五个是飞盘。从密室出来，快速向右走（有陷阱）。然后，第三个boss（张辽）出现，前面拿到的张陵剑有用剑之地了，在这里用吧。杀伤力强，其实这里杀张辽还有个技巧：天书效果，永不消失，这里就先不说，后面密籍我才补充。



第四关（大意失荆州）

这关没什么特别，分支也没什么，所以在这里我就不详细的写，就写重点的。开始出来，把路上的兵全杀了，向前走，就来到烽火台，不要打上面那个拿锁链正在放蛇的人，把周围的敌人都杀了，他会丢出鸡腿，从烽火台出去，向右一直走，来到第二烽火台入口，里面有两扇门，上面的门是隐藏关，而进入的方法是快速按顺序把门左右两边的蜡烛打灭。进去后，里面有四个箱子，上面第一个是大包，第二个是黄忠的火箭，下面第一个是张角巾，第二个是飞盘。然后向右走，出去后一直向前走，来到第三个烽火台的入



口，这里是第一个boss（貂婵）出现的地方，杀她难度不高，小心她的必杀技，杀完她后，身上掉出天书（雨书和风书）、傀儡娃娃等宝物,拿完宝物后,不要急着向右走，上面有隐藏的地方，把上面的桌子打烂，然后把有两把斧头标志的墙打烂，这就可以进去了，里面有四个箱子，左边第一个是雷神锤，第二个是酒（补充血量……小半），右边第一个是漏斗，第二个是小包。拿完后，出去，一直向右走，就来到第二个boss（吕蒙），这家伙难对付，耐心地打，最好多收集飞盘，他的身上有宝物可拿中包和九节杖（→→+A）。



第五关（智破八阵图）

开始出来，向前杀过去，来到很多尸体的地方，上面有两个地方可进，左边进去可以拿到太清丹经和鸡腿，右边进去可以得到张角巾和鱼猎衣，而且里面还有隐藏地方（在右上角），进去后，在上面很多的竹子里，有个地方可以进去，里面可以得到祝融符和20000分，然后出来向右，一路杀过去，出现第一个boss（沙摩柯）。而如果刚才没进右边隐藏门的，一直向前杀的，就直接遇到boss （沙摩柯），容易杀他，诸葛亮和马超用冰剑，其他角色可以打他4份之一血，后用太清丹经，再用张角巾，boss就死了。



这时诸葛亮就出现说：主公已脱困，速速追杀陆逊。向前走，追杀陆逊，来到八阵图，把里面的黑豹和盔甲兵杀了，诸葛亮再次出现（记住他说的话，五行阵法金木水火土的顺序，打五行阵时有用，其实也不用记，教你个方法，就是当五行阵中每一组兵都会有一个跳出来，杀跳出来的那个就可以了），这里还是说说打五行阵的方法吧：第一组:手拿刀的藤甲兵，打跳出来的； 第二组:手拿矛的藤甲兵，还是打跳出来的； 第三组:会放蝎子的女人，也是打跳出来的；第四组:手拿长矛穿“T”字形裤的兵，打跑出来的；第五组:手拿长刀的盔甲兵，打跳出来的。附注:打第三组和第五组时用必杀技打，（因为这两组的真身比较难打死），这样可打吕布。

对付吕布的方法是：用火。打死他后有电剑（干将剑）、和氏璧、火书、电书、石书（地遁书 ）等等可拿。然后回到八阵图，把士兵都杀了，第二个boss（陆逊）这时就出现，身上有中包，杀死他后，立刻走到有八卦图案的地

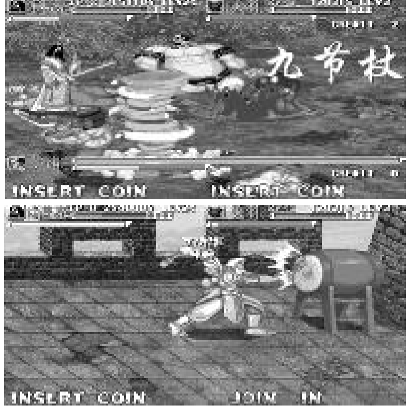




板，放火书，第三个boss左慈出现，杀这个boss难度大，用火（火剑、火瓶和祝融符等）是最好的办法，杀死他后，可拿到电书。

第六关（雪站夺荆州）

一出来，有猎人向你放箭，先→C防御，然后就把他们杀了，向前走，来到有告示牌的地方，把牌打烂，进去，里面有四个箱，上面的第一个箱是黄石公，第二个是白银（3000分），下面第一个箱是太清丹经，第二个是飞盘。出来，一直向前走，来到有三个胖子分别从上中下一起推车过来的地方，先把下面的车打烂，然后用3个漏斗（加时间）贪分奖命，贪完后，就把车全打烂，第一个boss（许褚）就出现，这时九节杖有用杖之地了。把许褚杀死后，王平再次出现，然后坐木电梯上到城的楼顶，这时第二个boss（黄盖）在敲鼓，杀他方法是用冰剑，不能用的角色只好跟他硬拼了。



第七关（三国归一统）

开始就来到摩陂，把前面的箭兵杀了，进入上面的船，进去可以拿到祝融符、大包、黄金（5000分）等，出来后一直向前走，来到有骑马兵的地方，把他门全杀了，第一个boss（越吉），杀他用电剑，没有硬拼吧。杀死他可以得到石书，然后向上走，进入船里面，可以拿到张角巾等宝物，出来一直向前走，来到杀第二个boss（魏延）的地方，用电剑和黄石公很快就



能把他杀了。

第八关（乱世枭雄）



这关是最后一关，没特别，只是杀两个boss司马懿和曹操，都是两个难对付的对手，杀司马懿尽量用多点宝物，例如（太清丹经和张角巾，黄石公等……扣血多），杀曹操身上一定要有鱼猎衣，因为曹操的必杀技很厉害，一个必杀技一条命，用冰剑能一次杀死他，连动的机会都没有，这就要技术高的高手才行，放石书也能伤他很多，但是命中率低。

密集和一些宝物补充

一、天书效果，永不消失

第三关的隐藏关里，打死貂婵，拿到“雨书”、“风书”后，就可以骗出永不消失的天书了，以四人为例：

1P拿所有的天书（电书、火书、风书）；2P拿特殊物品（神仙笔、黄石公、太清丹经、张角巾、援军令、招安状、傀儡娃娃、张陵剑、祝融符、雨书，特殊物品中九节杖不能用来骗）；3P什么都不拿。在1P使用天书的同时，2P使用特殊物品，同时出现天书使用画面，这时3P加入，回主画面后，2P调出雨书使用，此时1P，3P可以活动，当雨消失后，天书的效果就不会消失了。

二、注意事项

1.雨书上发白光，风书上发黄光，小心，别拿错了。

2.两人和四人一样，只要放天书时，拿雨书的人不加入就可以。

3.石书可以当雨书用，但要不停按键，成功率低。

4.使用雨书后，雨书不会消失。

5.使用天书和特殊物品一定要同时按键（天书比特殊物品快1秒左右）。

6.杀张辽时，快速杀光最后一批士兵，在张辽刚要出来时用火书，张辽下来后，这时，火就永不消失。

7.在第六关，来到有三个胖子分别从上中下一起推车过来的地方，先把下面的车打烂，使用天书效果，永不消失，同时用3个漏斗（时间）贪分奖命。

8.对付各关BOSS应用天书的建议：

张辽：火书

吕蒙：电书

陆逊和左慈：电书、火书

许褚：火书、风书

司马懿和曹操：电书、风书



三、补充两大名剑

爆剑（太阿剑）：

首先要杀死第二关的王平，同时要打死吕布拿到和氏璧，从打黄盖的城下面进去，穿过有木桩从下面伸上来，一直走到上面有楼梯上去，上去后在两道喷火陷阱的后上方，有两个凸出的砖头，打掉它会爆炸，然后上面有楼梯进去（身上有和氏璧的人先进入，才可拿太阿剑），进去就有几个宝箱，最大的那个箱子里面就是绿色的太阿剑。出来后，向前，就会遇到隐藏boss孟获。



木剑（鱼肠剑）：第七关的开始地方（就是船的斜下面），走下去你会看到有一条电在地上，让有雷神锤的人进入雷道（切记路边的木牌和有熊头标志的指示牌，都不要将其打破），有熊头标志的指示牌的洞中，发现有两个木桩，这时右边打两下，回头将左边打爆，再回头把右边的打三下，这时出洞，来到第二个洞中，见地上有个乾坤转，如果上面有个柱子就将其打破（如果没有就是前面两根打错了或随机不给），在打司马懿之前，会看到第四根柱子，让诸葛亮或马超将其打爆即可。（如果没有就是前面三根柱子打错了或随机不给）这样就可以得到木剑（鱼肠剑），杀伤力不强，只是打敌人会晕，作者本人只打出过一次（在机室打的），在电脑上打了N次都打不出来（不明白），所以，把打的方法写出来让大家去试试吧！！



好了，上面这些就是三国战纪的攻略和密籍，可能不是很全，不足地方希望大家指出。

注：本期光盘内附完美版的《三国战纪》、《三国战纪》加强版（直接选诸葛亮、貂禅、张辽）。

经典 游戏 推荐

这是我们在MAME专区里新开一个栏目，也是一个靠大家一起来做的栏目^-^。我们的目的不仅是让大家能玩到经典的街机游戏，更主要是找回失却的感觉。每期我们会推荐三个游戏，三个里面有一个可能是你推荐的哦！

ACT：

游戏名：双截龙

ROM名：Ddragon

制作年份：1987

制作厂商：Technos

模拟中会出现的问题：游戏速度不衡定，有点时快时慢。



游戏介绍：

老牌动作过关游戏制作商Technos的早期作品，也是我接触的最早的一个动作过关游戏。可以说是从它开始，从此和ACT类游戏结下了不解之缘。



说《双截龙》是超经典，我想没有人会怀疑吧？^-^无论是街机或是家用机上，都属于那种家喻户晓的游戏。虽然是87年的游戏，但我也只在89年才接触到，毕竟国内游戏业发展比较晚，而那时候也是动作过关游戏兴起的年代，我想最主要的原因是动作过关游戏特别耐打，呵呵。



从学校放学回来，总是要约朋友去“撞”一盘，老玩家应该对“撞”非常有感触吧！这个游戏虽然不长，但想玩爆它，也只有用“后趵撞”这招了，这可以说是游戏的BUG。“后趵撞”用格斗玩家的话来描述，既威力大、硬直时间又长，而且范围非常大，真是不可多得的“好招”^&^。



对于当时我们这些贫穷的小学生来说，既能玩得久又简单的《双截龙》毫无疑义成为了首选，所以当时这架机旁边总是围满了同年人，也第一次让我认识到了动作游戏中绝招的“魅力”。

“后趵”：拳+跳

“头撞”：连摁两次左或右方向键

STG：

游戏名：天外怪魔\异域战将

ROM名：Outzone

制作年份：1990

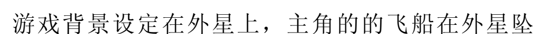
制作厂商：东亚企划

模拟中会出现的问题：声音仍然有一点不完美

游戏介绍：



东亚企划（Toaplan）在制作射击游戏的实力是不容置疑的（彩京公司也是93才开始崛起的射击游戏制作的后辈）。这是一款动作射击游戏。东亚游戏色彩上的深厚实力和爽快的射击感在游戏中得到了充分体现！90年的游戏即使比起现在的游戏也毫不逊色。



游戏背景设定在外星上，主角的的飞船在外星坠毁，于是强过RAMBO式的主角扛起了超大型的武器狂扁外星人。游戏的武器系统非常的完善，除了本身切换的两种基本武器，还拥有一系列周边武器和两种靠运气才能出现的超级攻击武器，其中的占了大半屏幕范围的旋转能量球似乎成为了游戏武器中的传奇。



这是我第一个能在游戏进行中享受的游戏，对STG并不太感冒的我，竟然可以在这个游戏上保持一个币连玩了四个多小时、连续爆七次机的记录。完全投入的操作以及周围投来羡慕的眼光构成了我享受这个游戏





的全部，甚至让它成为一个月内每天的必修课，不能不说是个奇迹，呵呵。当你对一个游戏了如指掌，追求那种记录的突破的时候，就好象听一首百听不厌的老歌，那时候，就是这个游戏给你最大的享受的时候了。

Other：
游戏名：Sokonuke对战
ROM名：sokonuke
制作年份：1995
制作厂商：Sammy



模拟中会出现的问题：由于是定制的声音处理器，声音模拟还不完全

游戏介绍：



这并不是一个家喻户晓的经典老游戏，我甚至没有在街机上见过。介绍它的原因？第一是因为超强的游戏性。第二是精美（做惯了麻将类游戏的SAMMY画面制作还有差的）和搞笑的画风。最后是因为这是一个推荐MM或准备和MM一起玩的玩家的游戏！

整个游戏在非常爆笑的动作中却弥漫着强烈的对战气氛，即使是可以非常冷静的和人对战拳王的我也无法控制在玩这个游戏时汗如雨下-_-!残念~这不能不赞美这个游戏的游戏性……





游戏中可供选五个对战游戏，当然主角都是我们的搞笑王soko（就是游戏中的那些可爱的小动物）。游戏中不但要用游戏提供的攻击手段给对方威胁，还要保护自己那个可能被火烧、被鲨鱼咬、被钢锯切等的超级悲惨伙伴，一个人得做两件超级危险的事，难怪会汗如雨下……



在你和MM都汗如雨下的时候（别想歪了！），别忘了看看游戏的那些充满搞笑的背景哦！

备注：以上推荐游戏可在本期光盘内找到。

MAME常见问题解答 FAQ 0.6版

译者：eastspider

编者按：MAME　FAQ作为MAME常见问题集，对于新手校有帮助，同时可以让老鸟们了解MAME　Team的精神所在，认识MAME。此MAME　FAQ作为MAME专区必备内容，我们真的希望玩家们能认真看完它，让玩家走向MAME的殿堂，成为高手之路。

这个FAQ最初发表于Insert　Coin，由Shane　R.Monroe维护。现在他的工作已经由 Andy　Fielding和其他人接替。中文版由eastspider翻译。

2002年5月2日该faq发布了0.6版。

关于本FAQ

为什么要发布这个FAQ？

显而易见，这个FAQ对MAME新手极有帮助。即使你是MAME老鸟，也可以从本FAQ中知道很多MAME的特性。

MAME小组收到过很多问题，实际上大部分我们在faq中已经回答过。因此，你问一个和MAME开发没有实际关系的问题前，劳驾先看看这个FAQ。

如果我发现这个FAQ中有错误该怎么办？

请发email至faq@MAME.net告诉我们错在何处。

如果我的问题在这个FAQ中找不到那该怎么办？

请发email至faq@MAME.net。请注意：我们不提供任何Roms，Samples以及哪里可以搞到Roms，Samples之类的信息。如果有这样的来信，我们将置之不理。

这个FAQ是怎么来的？

这个FAQ开始是Monroeworld的Shane　R.　Monroe写的。现在他已经离开MAME小组忙其它的事去了。他许可我们继续发布此FAQ。

其它许多站点上也有本faq，但是它们基本上都过时了。最新的版本请查看MAME官方站点。

概要部份

MAME是什么？

MAME是Multiple Arcade Machine Emulator的简称，一个多种街机游戏的模拟器。如果与游戏相关的数据文件（Roms）一起使用， MAME会在你的pc机上不同程度的忠实再现这些游戏。MAME现在能模拟70到90年代超过1900个的经典街机游戏（算上clone有3300多个）。

MAME所使用的ROM都是从街机游戏原作的电路板上的ROM芯片上“dumped”下来的。MAME代替了街机的CPU和支持芯片成为了游戏的“硬件”，因此这些游戏不是拟制品，而是原汁原味的街机游戏。

MAME的目的是保存过去三十年来街机游戏的历史。虽然游戏技术飞速发展，但MAME会把这些重要的“过时的”游戏保存下来，以免被湮灭和遗忘。

运行MAME需要什么条件？

虽然不是所有电脑都能运行MAME，但绝大部分电脑都能运行MAME。性能主要取决于系统的CPU速度和内存大小。但是，个别游戏情况不同，有些游戏对硬件要求比别的游戏更高些。

这里有一个基本系统配置，能玩（支持）大约一半的MAME游戏：

英特尔 赛扬/amd duron 700mhz

64－128MB内存

一定的硬盘空间（MAME支持的全部游戏需要4G，但绝大多数游戏的Roms都很小。）

与directx（Windows版）或VESA 2.0以上（Dos版）兼容的显卡 。

与Windows兼容（Windows版）或与sound blaster（Dos版）兼容的声卡。

图像：这些游戏没用使用流行的3D特效，所以3D显卡并非必要。你的最佳选择是一块支持VESA 2.0并拥有2M以上显存的2D显卡（比如Matrox G200、G400，ATI的Radeon就都不错，它们输出到电视的图像质量很好）。

Windows系统下的声卡能与Windows版MAME配合的很好。鉴于你不用掏多少银子就可以在任何市场买到Sound Blaster 16 或 Sound Blaster 32AWE，它们是MAME Dos版的不二之选。SB64PCI， SB128PCI，Ensoniq Soundscape PCI 以及Sound Blaster Live! 家族也可以使用，但它们为Dos环境而写驱动程序仍然会引起一些问题。关于在Dos下支持



pci声卡，请参考easy MAMEcab——http：//www.msu.edu/user/jonesdes/

一般而言，好的零件总会带来更好的性能，不过这也取决于你要模拟的游戏。比方说Pac-Man， Donkey Kong和 Scramble不需要强劲的配置，pentium166就行了；一块好的2d显卡和低端的赛扬700就胜任至少一半游戏。使用32位CPU的游戏、使用多个CPU或是图形和声音处理复杂的游戏，比如说Xexex， Street Fighter the Movie， Bloodstorm， Revolution X，可能需要1.2G或更快的CPU。还有的游戏即使P4－2G也不够。metalslug 3和 king of fighters 99之类的大家伙需要256兆内存，而小游戏在32兆内存下即可轻松运行。对于某些游戏，你可以在命令行下输入－nosound 参数禁用声音以提高速度。

对于Mac机，MacMAME能在任何基于G3的机器上流畅运行大多数游戏。

但是，你不能在网络电视上玩MAME。

记住：MAME的目的并不是让每一个游戏都能玩， 而是让每一个游戏忠实重现。认清事实：你也许会因为你的系统不足让某些游戏正常运行而很失望。（同时，记住MAME是免费软件。如果你花钱买MAME，那就是被抢劫）

MAME有没有Windows版？ 我可不可以用Windows版而不用DOS版？

现在MAME有Windows和Dos两个主要的版本。两个版本同时升级，在本站上都可以找到。应该用哪一个呢？ 两个都试试。在当今的电脑上，Windows版会比DOS版运行的更好，但是它有时会有不兼容、bug等意想不到的问题，而这些问题在另一个版本中是不存在的。如果在电脑上有directx程序，Windows版可能更好些。最终还得由你自己判断哪个版本在你的系统上表现更好。

有没有Amiga， Unix等操作系统版本的MAME？

有。MAME有Mac， Linux和Amiga等多种平台上的各种版本。（请参看MAME的官方站点的other ports以得到完整的列表。）有人甚至说有N64版本——但是它很难搞到（n64版也不合法，因为ROM与MAME程序是合起来的）。据说MAME已移植到PlayStation 2 和 Xbox等家用机上，但由于开发系统的限制，无论现在还是以后这些版本都搞不到，所以也就不用劳神询问那些版本了。不过MAME已经被合法地移植到dreamcast上。

Mac和PC上的新版本通常一起发布，其它的版本过一段时间也会发布。如果你使用的是其它平台，那你要够等一段时间。

MAME真的是完全免费的吗？

是的。MAME是一个免费的软件。你可以免费得到软件源代码。销售MAME或其源代码是非法行为。

MAME是否合法？

合法。这种模拟其它平台的行为本身是合法的。如果你的电脑里有MAME，或者把MAME放在网站上，或者发送给你的朋友都不是违法的行为。

ROM映象就是另一回事了。ROM的版权人已经客气的联系过许多ROM站点，要求他们在把Roms映象去掉。尽管如此，还没有一个站点因为提供Roms下载而被关闭或者是被起诉过。

有一个Rom是否合法的先例：capcom授权Hanaho's HotRod摇杆可以捆绑销售其经典游戏的Roms。买上一个，你就拥有完全合法的Rom。

就象朋友之间拷贝软件和音乐cd一样，不拥有ROM映象的电路板，却有Rom映像可能构成侵犯版权。这仍然是法律的灰色区域：如果拥有这样的Roms你不一定被追诉。无论如何，你要对你自己的行为负责任，万一你遇到麻烦要负责任的话不要扯上MAME。

我可否分发MAME或把MAME给我的朋友？

可以，但请阅读和注意如下限制（来自MAME.TXT）：

“不得发布同时包括MAME和非法ROM映象的物理媒体。如果你出售、宣传、发布包含非法Rom的cd－Rom或其他媒体，你就不得以任何形式发布MAME。即使你并不从以上行为中直接或间接牟利，本限制仍然适用。只要你向用户声明Roms的版权并提示如果没有版权人授权就不得下载，你可以在把MAME和Rom映象放在同一站点让别人下载。”

MAME是用什么语言写的？ 我可以得到源代码吗？

MAME是由易移植、可读性高的模块化c语言写成的。使用授权书规定MAME的源代码永远可以免费获得，你可以在没有争议的情况下编译适合你自己的版本。Windows版目前用mingw（gnu c编译器向Windows移植的迷你版本）编译。Dos版用djgpp2.03版编译（gnu c编译器向Dos移植的版本，还有一些支持库）。关于Windows版和Dos版编译的更详细信息请参考MAME官方站点。你可以修改源代码，但请注意MAME.txt中的如下限制：

本章对MAME的特定部分（如CPU模拟器）可能并不适用，它们适用另外的版权协议。除非得到作者的书面授权，源代码不得在商业产品中使用。

在非商业作品中则允许并鼓励使用源代码。如果你在程序中使用了MAME的源代码的任何部分，你必须公开程序全部源代码。包含于源代码中的信息则可自由使用。考虑到收集这些信息所耗费的大量时间和精力，我们非常赞成将各人获得的新信息公之于众。

虽然我们并不鼓励派生版本，但在公布源代码的前提下，制作派生版本是允许的。MAME是一个不断发展的软件工程。为MAME作出贡献再好不过，因

为对每个人都有好处。但对MAME源代码作如下修改则有违本工程的精神。这些修改的版本不被认为是派生版本，也禁止任何人发布这些可执行文件。这些修改包括但不限于：开启已经关闭的游戏；修改Rom验证命令，报告缺少哪些游戏；删除启动时的信息页。如果你制作了一个派生版本，不可以称之为MAME。你必须另起一个名字，让人一望即知它不是MAME小组的官方版本，而是派生版本。仅仅在MAME前后加上一个标点符号是不够的（如MAME＋），必须有非常明显的区别（如REMAME），版本号应与官方版本号一致。

MAME目前支持哪些输入设备？

MAME支持大部分输入设备，但不是支持所有的输入设备。

1． 键盘或起相同作用的设备，包括模拟键盘的街机控制器，比如HotRod摇杆控制板，the X-arcade控制器和SlikStik。

2． 鼠标和轨迹球。轨迹球不是很常见，但因为它和鼠标起的作用一样，所以MAME也支持。

3． 摇杆与手柄。现在街机一般用数字摇杆，所以在电脑上一个手柄或数字摇杆比原来的模拟摇杆更接近街机的感觉。

4． act－lab的pc用usb光线枪。据报告新的usb光线枪支持MAME。注意原来的使用游戏端口的版本MAME不支持。

下面的控制设备暂不直接支持：

1． 方向盘与踏板。目前不支持方向盘与踏板，也不支持它们的力回馈功能。但如果你的方向盘像普通模拟摇杆一样工作的话，你也许能用。

2． Windows下的第一支鼠标之外的鼠标。但是Windows仅支持多支手柄。Dos版MAME支持双鼠标。

3． 普通的光线枪。MAME与普通的光线枪不兼容。你也不能把任天堂的zapper接到pc上。act－lab的usb光线枪是个例外。

迄今为止MAME都能模拟哪些游戏？

每一个版本的模拟的游戏都越来越多，模拟度也会越来越高。请查看GAMELIST.TXT文件和what’s new.txt。 利用你的浏览器的查找功能找到你所喜欢的游戏（你有底板的游戏 ;-））.

如果你不记得游戏的名字，可以浏览抓图。

bobby tribble’s的未模拟街机游戏会很有帮助。里面有很多现在未被模拟的游戏的截图和说明。

你还可以再看一下system16——街机博物馆。这个站点详细的介绍几个最大的厂商的游戏和大量硬件说明。

嗨，模拟XXX游戏和XXX游戏！

1.信不信由你，有些MAME小组的成员都有致命的真实生活综合症，可不是你能呼来唤去的。

2.通常未模拟的游戏的Roms是搞不到的。即使你有，也请不要发过来要求开发人员来支持这个游戏。去建立一个页面收集关于这个游戏的信息——图表，手册等，这种“研究”方会成功的。

想了解开发中以使其能模拟的游戏的信息，请看MAME WIP（正在进行的工作）页面MAME官方站。如果你在这里见不到你找的游戏的名字，那么说明这个游戏现在还不能被模拟，或者开发者想保守秘密。

我发现了一个bug，怎么办？

不要立即发email。首先确定你用的是最新的MAME。每个版本都在修正bugs，所以别在老版本上浪费时间。

如果你用的是最新的版本，很可能其他人已经发现并报告了这个bug，你可以查看MAME testers。要不然，你还可以MAME 公告板上发一个帖子，比方说MAME的官方站点论坛。贴之前一定要确定bug是新的。而且，收集关于bug尽可能多的信息。

为什么MAME的开发人员增加新游戏而不修正老游戏？

很简单，加入新游戏又轻松又好玩。有时候游戏一被dump下来，只要在驱动中正确加入游戏信息和Rom文件名，重编译，游戏就完美运行。相比之下修正现有的游戏又枯燥又困难。通常开发人员要玩到bug出现的地方，一次又一次逐行的反编译机器码，实在乏味得令人作呕。不过一旦搞清楚了这个错误，开发人员就可以写出整洁优美的代码，不仅错误得以修正，而且不会破坏MAME所运行的硬件平台上的其他东西（这可比你想象得要难）。

有时虽然他们已经尽力，但仍然无济于事。

修正asteroids中的声音？除非你对离散电路和5000美元的建模软件内部工作原理了然于胸，否则绝无可能。

为wizard of wor加上语音？ 你要模拟一块20年前已停产的芯片，这块芯片唯一的文档是一张前三洋雇员抄的一张破烂不堪的数据表，还是用日语写的。

修正pig newton中的颜色？世界上最多还剩10块底板，你得找到，把pRom dump下来。

修正mole attack中的图象问题？噢，这个游戏有一个保护设备，我们没有底板，没有图表，什么都没有。费劲找那个设备干什么？老天，不知道。

修正XXX游戏中的鸡尾酒模式！嗯……让我们和dip跳线玩玩捉迷藏，找找正确地背景和活动图形块寄存器，就是这样。哦，不，那个游戏怎么样？ 就算



搞定两个，还剩下30来个dip跳线设置……

建议：如果你希望你喜欢的游戏中的bug得以修正，请向MAME testers报告，描述尽可能的详细，并提供一切相关细节。开发人员最后一定能得到你的报告，真的。你要嫌他们不够快的话，尽可以自己学学c，亲自上阵。那样的话你说不定能体会到维护和修正驱动程序是多么的痛苦。

有人喊了：“我又不是程序员！”

实在对不起。你又不愿意等，又不愿意学c，那就请拿袜子塞住你的臭嘴。

开始部分

哪里可以得到MAME？

MAME通常可在 MAME官方网站 或 Retrogames， EmuViews，Zophar’s Domain和Vintage Gaming Network等其他镜像得到。其它很多站点也有，以上站点版本总是最新的。MAME32在此。

哪里能得到MAME的Roms？

你有三个合法的途径：

1. 查找（比如eBay）真正的游戏电路板的拍卖，买一个ROM读取器把ROM 拷贝到文件当中去。

2. 购买HotRod手柄。它捆绑销售一张cd，包括MAME和一个前端Arcade@Home，里面有精选的100%合法的Capcom的Roms.

3. 在MAME的官方站点上也有三个免费的Roms，在其它下载页面。

非法途径是用Google，Altavista，Yahoo，Webcrawler或者其它搜索引擎进行搜索，去搞到Roms文件。你要明白：在几乎所有国家这都是违法的。在你考虑下手之前，看看这个街机游戏的版权人是否已使Roms可用（如Capcom）。这样做是使游戏厂商支持模拟器。

什么是Samples（取样），要它干什么用，哪里可以得到Samples?

Samples是数字化的声音文件，有些游戏除了Roms文件还需要Samples才能得到原来街机的声音.比如， Donkey Kong Jr.这个游戏的声音没有完全模拟，如果你没有Samples就听不到游戏中主角爬和跳的声音以及过关时的音乐。大概有十几个游戏需要Samples才能听到全部声音。

Samples可在MAME官方Samples页下载。

Roms和Samples是ZIP（压缩）格式的。我是否需要解压?

你无需解压这些文件. MAME和其他前端会自动从这些压缩的文件中读取ROM和Samples文件。如果出于某些原因你非要解压这些文件，请用WinZip或者免费的命令行程序unzip。



如果我得到了游戏的ROMS我应该把Roms放在哪？

把它放在MAME目录下的ROMS子目录下。你无需解压ZIP文件。

我该把Samples放在哪里？ MAME会不会知道它在哪里？

放在MAME主目录下的SAMPLES子目录下。只要Samples名字和位置正确，MAME会自动载入。99%的情况下声音Samples必须和ROM文件的名字相同。比如Donkey Kong Jr.的Samples（ROM名：DKONGJR）文件名也必须是DKONGJR。

注意：你只要有一个版本也就是父版的Samples，就能在同一游戏的不同版本之间使用。所以只要在你的SAMPLES 目录里有DKONGJR的Samples，DKJRBL（Donkey Kong Jr. Bootleg）和DKJRJP（Donkey Kong Jr.Japanese）就能正确的使用Samples。你无需同一Samples的三个拷贝。MAME和DKONGJR及其Samples以如下的目录树方式存放：

C：\

\MAME\

MAME.EXE

\ROMS\

DKONGJR.ZIP

\SAMPLES\

DKONGJR.ZIP

我该如何执行DOS和Windows版的MAME？

要在Windows下运行MAME，打开一个命令行提示窗口。你可以在开始--程序中找到，也可以运行，在对话框键入command.com（Windows 95/98/ME下）或cmd.exe（Windows NT/2000/XP下）。键入cd\MAME以进入MAME目录，再以如下语法键入命令

MAME 〈游戏名〉〈参数〉

参数并非必要。如果仅运行游戏的话，比如键入

MAME rastan

就会以缺省设置运行游戏rastan。如果你想指定参数，比如键入

MAME rastan -effect scan50

就会以50％的隔行效果运行rastan。

想了解完整的参数列表请看MAME自带的Windows.txt和 msDos.txt文件。你可以编辑MAME.ini（用createconfig或其简写 -cc命令创建）文件以修改缺省设置。在Dos版下，编辑MAME.cfg（自动创建）修改缺省设置。



我有Rom，为什么MAME还报告missing files（文件缺失）？

有如下几个原因：

1. clone版需要父版Rom才能运行。clone版通常是父版游戏其他语言使用不同的改版，或是破除版权保护的bootleg版，诸如此类。父版Rom通常就是原版游戏。如果一个游戏多种语言版本，父版通常是world版或usa版。要想知道哪些游戏是clone，键入－listclone参数。

2. 有时Rom在之后的MAME版本中被”改变“了。比如说，新版的MAME模拟了一个游戏的声音，就需要更多的Rom才运行（这个例子中是声音Rom）。新的驱动需要更多Roms数据。

3. Neo Geo，PolyGameMaster（PGM），Convertible Video System（CVS），DECO Cassette和Playchoice-10游戏除了游戏Rom，还需要BIOS Roms。BIOS Roms为街机系统所用，通常包括启动代码与菜单处理代码。这个街机系统上所有的游戏都要使用。这些BIOS Roms一定要被分别命名为 NEOGEO.ZIP，PGM.ZIP，CVS.ZIP，DECOCASS.ZIP 和PLAYCH10.ZIP。BIOS Roms要放在Roms文件夹下（不用解压）。

4. 有的游戏除了Roms还需要Samples。你可以在MAME站点下载。

5. Capcom CPS-2游戏（比如 Street Fighter Alpha 系列，Vampire，D&D系列，19XX，X-men COTA等）目前要有解密表才能在MAME中运行。解密表可能是单独的文件，也可能已被合并到Rom中。解密表对加密Roms进行异或处理，以使Roms在内存中解密。解密表在Roms文件名中最后有一个”x”。目前仅有cps2shock提供解密表。你所能作的就是等待。他们放出未模拟的cps2游戏的解密表，MAME才会加入驱动。一旦真正攻破加密，就无需这些文件了。

什么是前端（frontend）？我需要前端吗？ 假如需要的话我该使用哪个前端？我在哪里可以得到前端？

frontend是DOS版MAME的GUI（Graphical User Interface图形用户界面）。当你正确的放置好了游戏的ROM（有些游戏还需要Samples），frontend通常会选择正确的屏幕模式、选项等等. 要不然你就得打命令行和参数。你也可改变每个游戏的设定，frontend会存储你的设定。换句话来说frontend使DOS下的MAME成为了点击运行的程序。Frontend还能显示每一个游戏的图片，游戏的信息（历史，作弊信息等）以及其它有用的。

很人都喜欢使用frontend，也有很多人在写。你可以参看MAME官方站点的列表 frontends页 。

我如何确定自已的Roms是正确的？

MAME在每一个模拟游戏运行之前都会检查Roms是否正确，如果你看到了incorrect checksum 或者其它的错误提示信息，就是Roms没有通过确认，MAME不能运行。你必需合法获得完整的Roms。

你也可以使用-verifyRoms参数来核实你的Roms的完整性。举个例子：

MAME rastan -verifyRoms

...检查游戏Rastan的Roms，并显示检查结果。

MAME * -verifyRoms >list.txt

...检查Roms目录下的所有Roms的正确性，然后把结果写入到名为LIST.TXT的文本文件。（这是一个检查大量Roms的好主意，不然的话，检查结果会很快的在屏幕上闪过，你来不及检查）。

屏幕上奇怪的黑色水平线是怎么回事？

这是正在使用MAME“scanline”显示模式运行游戏.如果你仔细观察低分辨率的街机的显示器可以看到由显示器的电子枪扫描形成的很细的水平间隔。通常在当今的高分辨率的显示器上看不见这些间隔。

MAME的“scanline modes”可以让你得到接近原来街机显示的效果。它是Dos下的默认模式.如果想禁用“scanline modes”，请编辑MAME.CFG文件，把scanlines =yes改成scanlines=no.要想暂时禁用"scanline modes"模式，使用-noscanlines参数。

有扫描线、无扫描线

在Windows版下，你要用命令行参数来启用scanline 模式。你还可以用-effect scan25（或scan50，scan75）得到附加的效果。这会用25%（50%，75%）的亮度显示“黑色”的扫描线，得到更好的扫描线效果。

25%扫描线 50%扫描线 75%扫描线

还有哪些显示增强模式？

请注意，只有Windows版支持下列显示效果。除了前面提到的scan25，scan50和scan75，还有RGB monitor masks，以模仿真正街机显示器的感觉。试一试 -effect rgb3.其他可选项有 rgb4，rgb6，rgb16，rgbtiny和rgb4v。

3 点 RGB matrix

4 点 RGB matrix

6 点 RGB matrix

16 点 RGB matrix

微 rgb matrix

垂直4点 RGB matrix

再提一句。Windows版的缺省设置是用显卡把原来的低分辨率图像扩展到全屏，在现今几乎所有的显卡上这将导致模糊。要避免这种模糊，试试-effect sharp。然而这会引起明显的速度下降。你也可以键入-nohwstretch禁用硬件拉伸。

还有scan75v，是scan75的垂直版。使用scan75v以得到竖直的扫描线。

官方并不支持Eagle或 2xSaI等其他的显示增强效果，这是因为它们虽说在某种程度上增强了显示效果，但同时降低了模拟精度。

为什么我玩一些游戏的时候图像会撕裂？

某些游戏的刷新率与你的显示器刷新率不一致，所以模拟器就丢帧或重复处理某些帧以进行补偿。

另一个问题是图象更新与屏幕刷新率不一致，结果屏幕刷新时只有半边图像已被更新。这种情况下屏幕上半部分已被更新，下半部分还是原来的帧。这在水平卷轴游戏中尤为明显。

你可以输入-triplebuffer进行修正。三重缓冲使图像在屏幕刷新间隔中更新，这样图象就不会撕裂。然而，由于显示器刷新率与模拟的图像更新率仍不一致，游戏仍然会有停顿。在Windows版下，你可以试试-matchrefresh来选择与原街机显示最接近的刷新率，也许可以解决问题。

请注意无论是Windows版还是Dos版都不是支持每一个游戏的原刷新率。通常这不是问题，但如果你富有冒险精神，可以试着完成你自己的显示模式（资料可以在http：//www.MAMEworld.net/MAMEinfo/找到）。你可以使用advanceMAME，它支持更加灵活的显示输出模式。请仔细阅读附随文档，这个软件不是很好设置。

未完待续，请关注下一期的《MAME专区》栏目

Mugen背景的制作

文：**Emu-Zone/Kyoung（Mugen China）**

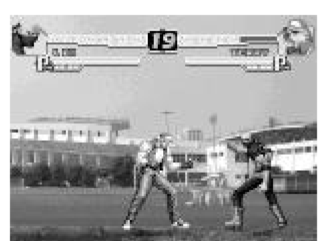
大家好，通过上期的教学大家应该对图片的抓取和处理有了一定经验吧。那么从本期开始，我们将正式开始mugen的制作。

今天介绍的是背景的制作，在一个格斗游戏中，背景也肩负了介绍游戏时代背景以及风格等重要任务。

如何设计一个适合游戏的背景对于游戏设计者也是很重要，不过我今天介绍的不是背景的设计，而是背景的“移植”。

就算你没有心情自己设计或移植背景，你有没有想过让kyo和ryu在你家门口对战？呵呵，看完这篇文章至少你可以做到这点。

附图：Terry和麟在广州体育中心决斗：D



一：准备工作

首先先介绍大家需要准备的东西：

Mcm编辑sff文件的工具

Sprmaker 官方提供的编辑sff文件的工具

sff2pcx　sff反编译工具

以及你需要的图片

需要注意的几点：

1．抓背景需要的图片又比抓人物的图片麻烦一点，需要抓好几幅图来拼图。然后使用图片处理软件连起来。

2．抓背景图应该分近景和远景来抓。因为在屏幕移动时近景和远景的位移是不一样的。

3．一些含有动态的部分尽量放在同一个屏幕来抓，因为动画的拼接是稍微麻烦些。

4．抓出来的图片建议分成这么几部分：近景全图，远景全图，以及各个动

画环节。

5.抓图的时候为了之后对准坐标的方便，先不要对图片进行剪切。尽量保持原图大小。

其他就和人物抓图没有太大区别，按照上一讲的抓图和处理方法来处理即可。

二：sff制作

使用mcm，新建sff，然后加入图片，同时给图片编号。

根据我的一些经验，我建议在加入图片的时候同时也把图片的座标处理好。

近景全图的话，x轴坐标建议设成图片长度的一半，y轴坐标建议设成图片高度再减去240的值。

例如我的一张图片的大小为：752*248，我的坐标就设成376，8。

远景全图的处理方法也基本类似。

然后已这两张图片为基准，对准其他图片的坐标。

之后再保存该sff文件即可。



三：编辑背景def文件

3.1：背景基本参数

[Info]

name=“**************”：把**换成这个背景的名称。0627以后的版本是必须加引号的。

[Camera]
startx=0：镜头起始X轴坐标，默认为0
starty=0：镜头起始Y轴坐标，默认为0
boundleft=-188:背景左边的空余，计算方法图片宽度除以2再减去160
boundright=188：右边空余，只是正负号问题。
boundhigh=-16：背景上边空余，计算方法图片高度减去240
boundlow=0：下边空余，一般都为0
verticalfollow=0.2：镜头跟随调坐标更高的人物的程度。(取值范围0-1)
floortension=0：人物垂直方向移动多少时镜头开始上(下)移
tension=60：人物水平移动多少时镜头开始左(右)移(取值范围0-160)
[PlayerInfo]
p1startx=-70：开局时玩家1的X坐标
p1starty=0：开局时玩家1的Y坐标
p1startz=0：开局时玩家1的Z坐标
p1facing=1：开局时玩家1的朝向（1为向左，-1为向右）
p2startx=70：开局时玩家2的X坐标
p2starty=0：开局时玩家2的Y坐标
p2startz=0：开局时玩家2的Y坐标
p2facing=-1：开局时玩家1的朝向
leftbound=-1000：人物左移的空间(不能改)
rightbound=1000：人物右移的空间(不能改)
topbound=0：人物上移的空间(不能改)
botbound=0：人物下移的空间(不能改)
[Scaling]
topz=0：Z轴顶部的缩放坐标(一般不要改)
botz=50：Z轴底部的缩放坐标
topscale=1：Z轴顶部的缩放比例
botscale=1.2：Z轴底部的缩放比例
[Bound]
screenleft=15：人物到了背景左端边界时，可超出空间大小。
screenright=15：人物到了背景右端边界时，可超出空间大小。
[StageInfo]
zoffset=220：人物在背景上的底线（也就是立脚点）
zoffsetlink=BG_ID：底线绑定图层id

autoturn=1：人物是否自动转向

resetBG=0：每个回合背景是否重启

[Shadow]

intensity=128：影子的明亮程度，数值范围0(最亮)-256(最暗)

color=92，92，92：人物影子的颜色RGB值

yscale=.5：影子的Y轴缩放比例

reflect=1：取1的话表示地面有镜面效果。

[Music]

bgmusic=sound/xx.mp3：背景音乐(也可以播放cd音轨。例如：要播放cd音轨中第三道的话，就是03.da)

bgvolume=0：音量大小0-255

[BGdef]

spr=stages\bg3.sff：背景的SFF文件

debugbg=0：是否调试为背景(选1的话为调试，速度很慢~)

3.2图层参数解释

普通图片型：该图层就是一幅图片而已。

[BG #]：背景层次号（可自定义）

type=normal：背景类型（NORMAL-普通，ANIM-动画，Parallax视差）

spriteno=0，0：在SFF文件中定义的组号。

id=0：该图层的id号，在使用bgctrl时候有用)

mask=0：是否清除透明色(默认为0，不清除)

start=0，0：图片开始位置（和图片有关，具体的要自己调整）

delta=1，1：图片的相对镜头的移动速度

trans=none：图片透明度变化（根据需要可以有add、sub、add1等）

layerno=0：层次属性，在人物后面是0，人物前面是1

velocity=0，0：镜头不动时的移动速度（默认0，0为不动）

tile=0，0：图片是否重叠出现（默认0，0为不重叠）

tilespacing=0，0：重叠图片之间的间隔

window=0，0， 319， 239：该图层的显示范围(默认为全屏)

windowdelta=0，0：整个背景相对于镜头的移动速度

positionlink=1：坐标锁定。如果为1的话，该图层将不受delta参数的影响。

sin.x=4.5，6.0，0：x轴摆动。第一个参数是摆动幅度，第二个参数是频率。

sin.y=4.5，6.0，0：y轴摆动。第一个参数是摆动幅度，第二个参数是频率。

对所谓的摆动不清楚的，可以看看方可兄的subspace这个背景。那些扭曲的效果是由很多条摆动的线组成。

动画型：该图层是动画型。

[BG anim]

type=anim：动画的类型为anim

actionno=55：动画编号

其他的id，mask，start等都和普通类型一样

对应的需要定义一个action来阐述该动画

[Begin action 55]：动画组号（和上面的对应）

1，0，0，0，20，VH，A1：前面两个是图片在SFF文件中的编号。

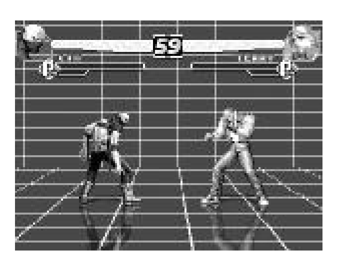
第三个是X轴坐标，第4个是Y轴坐标，第五个是停留时间。

可以使用AIR可用的参数。例如垂直和水平翻转的V，H

以及透明和半透明的A和A1

1，1，0，0，20，V

1，2，0，0，20，，A



视差型：视差型就是给图片一种远近不同的视觉效果。不明白的可以看右边这张抓图，只使用一张图片，墙壁是普通型，地板就是视差型

[BG parallax]

type=parallax：视差的类型为parallax

spriteno=10，0：图片编号

xscale=1，1.75：视差造成的梯形上下底的缩放比例各是多少。如果用了这个参数，默认是图片不重叠，即tile为0，0

width=40，80：视差造成的梯形上下底的长度各是多少。如果用了这个参数，默认的tile是1，1。而且需要注意的这个参数和xscale只要用一个，不要同时使用。

yscalestart=100：当镜头在最底下时的y轴比例。这个数值是百分数，

100的话即是100%的意思。

yscaledelta=1.2：当镜头上移时的y轴的缩放比例。计算方法如下：

当镜头上移一个单元时，y轴的缩放比例为101.2%，同样当镜头上移两个单元时，y轴的缩放比例为102.4%。除了没有trans透明度这个参数外，其他参数和普通型一样。背景参数虽然有不少，不过经常用到的还不算太多，下面的范例中用到的就是一些最常用的基本参数。

[BG 0]：最底层(在def中顺序在前的图层，游戏中更靠后)

type=normal：背景类型为NORMAL

spriteno=0，0：对应图片编号为0，0

mask=0：不清除透明色

start=0，0：开始坐标为0，0

delta=.8，.8：由于前景和背景的移动速度不一样，这样才有背景才有层次感。一般计算方法是背景宽度除以前景的宽度。

[BG 2]

type=anim：背景类型为动画

actionno=1：动画编号

start=0，0：开始坐标为0，0

delta=1，1：相对移动速度

[Begin action 1]：动画组号（和上面的对应）

1，0，0，0，20

1，1，0，0，20

1，2，0，0，20

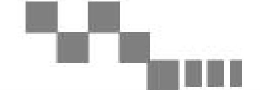
3.3 背景控制器

有时候背景比较复杂时，光靠前面这些参数处理起来还是比较麻烦的话，这时候可以考虑能否使用下面这些背景控制器。不过现在的版本的控制器只能以时间作为触发条件，功能还不够强大。控制器申明意味着一个控制器的定义开始，然后下面再添加若干个控制器

[BGCtrlDef controller]

looptime=600：重启整个事件的时间(以游戏的桢数来算，600的话就是10个60桢，即相当于游戏中的10秒)，默认是-1，不重启。

ctrlID=1，2，3：接受控制的图层id号。填上在前面定义的id即可，支持多个。





控制器

[BGCtrl my_controller_1]

type=CONTROLLER_TYPE：控制器类型。详细见下面说明

time=START_TIME，END_TIME，LOOPTIME：控制器开始作用，停止作用，事件重启的参数。这些参数就是触发事件的事件参数。

ctrlID=ID_1，ID_2：接受控制的图层id号。填上在前面定义的id即可，支持多个。

控制器类型有：

[BGCtrl]

type=null：什么也不做，在bebug时候有用

[BGCtrl]

type=Visible：显示或不显示某些图层，但要注意只是不显示而已，但还是显示时一样运作。举例说如果有个动画型的，在visible的时候，动画还是在继续跑，只是你看不见而已。

value=0 or 1

[BGCtrl]

type=Enabled：启动或撤销某些图层()。同样如果有个动画型的，在disabled的时候，动画就暂停了，而且同样也是看不到的，这是和上边的区别所在。

value=0 or 1

[BGCtrl]

type=VelSet：改变图层的速度，这个很好理解就不多说了。

x=X_VELOCITY：x轴速度

y=Y_VELOCITY：y轴速度

[BGCtrl]

type=VelAdd：改变图层的加速度。

x=X_ACCELERATION：x轴加速度

y=Y_ACCELERATION：y轴加速度

[BGCtrl]

type=PosSet：定义图层的坐标

x=X_POS：x轴坐标

y=Y_POS：x轴坐标



[BGCtrl]
type=PosAdd：改变图层坐标。
x=X_DISPLACEMENT：x轴增加量
y=Y_DISPLACEMENT：x轴增加量
[BGCtrl]
type=Anim：改变该图层的动画编号。
value=ACTIONNO：新的动画编号
[BGCtrl]
type=SinX or SinY：改变图层的坐标摆动数值
value=AMPLITUDE，PERIOD，OFFSET：新的数值

举个例子说明一下

我希望实现这么一个效果，一个人左右来回走动。如果不用BGCtrl的话我们的anim里面可能需要很长一串来定义。

[Begin Action 10]
10，0，0，0，5
10，1，10，0，5
10，2，20，0，5
10，3，30，0，5
10，0，40，0，5
10，1，50，0，5
10，2，60，0，5
10，3，70，0，5
……
……
10，0，30，0，5，H
10，1，20，0，5，H
10，2，10，0，5，H
10，3，0，0，5，H

但如果我们使用bgctrl的话就可以这么写

Walk right
[Begin Action 10]
10，0，0，0，5

```
10，1，0，0，5
10，2，0，0，5
10，3，0，0，5

Walk left
[Begin Action 11]
10，0，0，0，5，H
10，1，0，0，5，H
10，2，0，0，5，H
10，3，0，0，5，H
[BGDef]
(...)
[BG 行人]
type=anim
actionno=10
id=10
start=-300，0
delta=1，1
```

[BGCtrlDef Peregrinator]：控制器定义开始，每600桢重启一次事件

```
looptime=600
ctrlID=10
```

[BGCtrl Walk Right]：在本次事件的时间为0的时候设定该图层速度为每桢前移2单元

```
type=VelSet
time=0
x=2
```

[BGCtrl Walk Left]：在本次事件的时间为300的时候设定该图层速度为每桢前移-2单元

```
type=VelSet
time=300
x=-2
```

[BGCtrl Walk Left]：在本次事件的时间为300的时候，改变人物的动画为反方向走。

type=Anim
value=11

四：背景的减肥和处理

抓图的时候为了对准坐标的方便，没有对图片进行剪切，这样很多时候会让sff文件增肥和浪费系统资源。

而且由于有些图片没有和其他图片共用同一个颜色表(背景图片不用公用色表)，在某些kof 人物使出max超杀时，背景的反白效果便会出现有部分不反白的错误。

没有经过调整的（右图所示）：

经过调整的（下图所示）：

这个时候，我们可以再使用spr2pcx 以及sprmaker这个官方的工具。



首先把背景文件拷进这两个工具所在目录，使用下面的命令。

SFF2PCX stage0.sff stage0

这样的话，sff文件就转换成一个stage0.txt以及在stage0目录下的pcx图片文件

然后再重新编译

sprmaker -c -f -p<stage0.txt

经过上述处理。sff文件的减肥也就完成了，一个背景就做好了，之后就可以放到游戏中去了，享受背景制作的乐趣吧~

光盘中附有一些背景的源文件以及相关工具。看完文章后可以先练习练习，之后如果您有您觉得满意的作品，不妨寄给我们，

可以我们的网站MUGEN CHINA上发表，让全世界的MUGEN爱好者都可以和你一起分享：)

另外：本期光盘附送了推荐大作：KOF Pemix，为了照顾大部分玩家，这次做成了直接安装版，安装即可。请在Win98下玩，不支持Win2000/XP。

我们的网站：

Mugen China：http：//kyoung.yeah.net
http：//mugenchina.mgbr.net(英文镜像)



霸王忍法帖

文：emu－zone/GOUKI



该游戏是日本的大人气厂商ADK与国内朋友最熟悉的日本街机制造商SNK合作推出的一款FTG格斗游戏。游戏面向街机市场，采用了SNK的MVS基版，因此我们通常也把它归类进NEOGEO游戏。在国内除去侍魂，KOF和MetalSlug系列之外，能够在一般街机厅见到的MVS游戏其实不多，偶尔能见到的也是饿狼，龙虎，和世界英雄等系列作品，而玩龄比较久的玩家才会对如泡泡龙，得点王，还有双截龙和天外魔境，痛快GanGan进行曲以及本作霸王忍法贴略有印象吧。而之所以现在还把这个1996年的作品翻出来，完全是因为笔者本人对于MVS系列游戏的博爱……同时更希望所有和笔者拥有共同的回忆的玩家一起来体会一下这款优秀作品的内涵。

本作是一款2D持械格斗的游戏，背景为战国时代的日本，角色设定是典型ADK式的风格：忍者，浪人，阴阳师，怪盗，僧侣，甚至还有霸王织田信长和他的近侍森兰丸。整体游戏的风格，从画面，剧情，人设，音乐，还有系统方面的风格，都充满日本战国的风味，在整个NEOGEO的游戏中也是别具一格的。当然因此这款作品在欧美等地区反而不是非常受欢迎，但是在日本国内业界对它的评价还是颇高的，可以说在ADK在MVS上面开发的游戏之中，这是一款颠峰之作；也不算过分。以下，为本游戏完全的系统解说，以及最最全面的出招表。

系统介绍：

本作的系统相当复杂：

基本键操作方面

A：轻斩/拳　　B：重斩/拳　　C：轻踢　　D：重踢

角色状态方面更分为持有武器时，空手时，以及武器掉落时等不同的状态，在这些状态下，所能使用的技巧是有所不同的。因此在下面的出招表中，对状态有所要求的招式会分别以[武]/[空]/[无]的字样加以标明，这点请玩家注意，而未作标记者则表示在三种情况下都可以使用。

B+C：武器持有/收起的切换

部分角色的取出武器的动作是有攻击判定的，如霞，而鸦更是在取出和收起武器时都有攻击判定。

能量和超杀系统：

★必杀技：一般必杀技，在任何状况下均可使用。

☆瞬杀烈火：可连续输入的必杀技

●超力必杀：必杀技的一种，会随气的多寡而有所变化，气全满时会完全使用掉

在气满时可以使用的系统：

【真必杀】：气满时，必杀技同时按两个拳/脚钮就可变成加强型的必杀技，气不减

【真息吹】：气满时ＡＢＣ同时按，则进入真息吹模式，此时攻击力加强，气逐渐减少。可使用1.真必杀
2.真超力
3.暗连技

【真超力】：血剩四分之一以下、真息吹时可以使用（真息吹使用时会把气用完）。

【暗超力】：使用时机：1.血在四分之一以下，气全满时可使用
2.对手血剩四分之一以下，我方气全满

【暗连击】：气全满时，真息吹时可以使用。



以下为角色出招表，表中注明〈中〉者，为中段技，即蹲防不能。

Ｐ：Ａ/ＢＫ：Ｃ/Ｄ

圣侍白龙——义介SASUKE

◆投技

苍烈阵：→＋Ｂ

苍影阵：→＋Ｄ





斩空爆苍阵：→↘↓↙←＋D
★必杀技
飞苍月：↓↘→＋P
飞苍拳：→↓↘＋P
苍空脚・旋：↓↙←＋K
苍空脚・烈：空中↓↙←＋K
☆瞬杀烈火
飞苍拳
旋：→↓↘＋B或AB
空：↓↘→＋P
烈：↓↘→＋P
●超力必杀
神击破：→←↙↓↘→＋AB
【真超力】
疾风烈神击：→↘↓↙←↓↘→＋AC
【暗超力】
苍神粉碎爆：↓↓↙←→＋AB［空］［无］
■暗连击
四门杀・逆鳞：A，B，B，B，→B

风影虎——神威KAMUI
◆投技





奈落鬼雨：→＋B
头盖狂我：→←↙↓＋D
★必杀技
风牙：↓↘→＋P
龙头牙：→↓↘＋P
杀鬼：↓↙←＋K
☆瞬杀烈火
杀鬼
骸：↓↙←＋K
业：↓↙←＋K
歼：↓↙←＋K
●超力必杀
火炎阵・鬼雨：跳跃中→↘↓↙←＋AB
【真超力】
鬼烈斩・血烟：→↘↓↙←↓↘→＋AC［武］［空］

【暗超力】

鬼封·灭：↓↓↙←→＋ＡＢ［武］

■暗连击

暗火炎阵·鬼缚：↘Ａ，Ａ，Ｂ，Ｂ，→Ｂ

无法赤狼——雷牙RAIGA





◆投技

雷牙北斗迅雷击：→＋Ｂ

稻妻延髓斩：→＋Ｄ

雷牙暴梦：转一圈＋Ｂ

★必杀技

雷击杀：↓↙←＋Ｐ

地雷龙：雷击杀击中时←↙↓↘→＋Ｐ

爆雷击：←·→＋Ｐ

雷·天龙：←·→＋Ｋ

雷·地龙：↓·↑＋Ｋ

☆瞬杀烈火

爆雷击

爆杀：←·→＋Ｐ

雷杀：←→＋Ｐ

击杀：←→＋Ｐ

●超力必杀

雷神召：↓·↑＋ＢＤ

【真超力】

闪光雷刃：↓↘→←↙↓↘→＋ＡＢ［武］［空］

【暗超力】

爆雷阵：←→←↙↓＋ＣＤ［武］

■暗连击

雷神降临：Ａ，Ｂ，Ｂ，Ｂ，→Ｂ

阴阳云水——天和TENHO







◆投技
太极菩萨掌：→＋B
飞翔太极菩萨掌：空中→＋B
背扇炮：←↓↙＋B
★必杀技
咒缚符：↓↘→＋P
旋风剑（拳）：→↓↘＋P
风烈弹：↓↘→＋K
守护兽烈弹：D按住后放开
闪灭掌：P连按[空][无]
天魔圆杀阵：→↘↓↙←＋P
☆瞬杀烈火
旋风剑（拳）
松旋：→↓↘＋P
竹旋：↓↘→＋P
梅旋：↓↘→＋P
●超力必杀
大极破：↓↙←↙↓↘→＋A B
【真超力】
旋阵封邪：→↘↓↙←→↘↓＋A C
【暗超力】
修罗放邪：A按住集气，↓↙←放开A[空]
■暗连击
国士无双：近A，B，C，→D，→B

涅盘无天——鸦KARASU
◆投技
怨：→＋B[空][无]
断：→＋B[武]
罪：→←↙＋B[空][无]
罚：→←↙＋B[武]
★必杀技





暗鸦：↓↘→＋P
鸦刃：→↓↘＋P[武]
疾风羽：→↓↘＋P[空][无]
乱羽：↓↙←＋P连刺之后，A中段，B下段[武]
羽刃：跳跃中↓↘→＋P[武]
☆瞬杀烈火
暗鸦
阴：↓↘→＋P
惨：→→＋P
灭：→→＋P
●超力必杀
气狂障壁：→←↙↓↘→＋A C可再追加攻击被电到的对手
【真超力】
阴阳鸦：→↘↓↙←→＋A B
【暗超力】

鸦地狱之舞：←→↘↓↙←＋ＡＢ［武］

■暗连击

狂刃：近Ａ，Ｃ，ＢＣ，Ｂ，→＋Ｂ［武］［空］

破魔明星——凤凰KOUOH





◆投技

毘琉瑠投：→＋Ｂ

阿修罗转放：→＋Ｄ

迦偻罗弹：空中→＋Ｂ

菩萨掌：←→↘↓＋Ｂ

★必杀技

空闪光：←・→＋Ｐ

地烈闪：←・→＋Ｋ

凤凰天舞：↓・↑＋Ｋ

鬼神斩：←↙↓↘→＋Ｐ

☆瞬杀烈火

鬼神斩

邪鬼杀：←↙↓↘→＋Ｐ

饿鬼杀：↓↘→＋Ｐ

魔鬼杀：↓↘→＋Ｐ

●超力必杀

破邪・灵波动：↓↙←→＋ＡＢ

【真超力】

大日遮那招来：←↙↓↑＋ＡＣ

【暗超力】

无双太阳剑：→↘↓↙←→↘↓＋ＡＣ［武］

■暗连击

凤凰天翔：近Ｄ，Ｄ，Ａ，→Ｂ

南天朱雀——枣NATSUME





◆投技



下龙炮：→＋B
地龙炮：↘＋B
飞龙炮：空中B
烈震蛇狂碎：→＋D
大峰岚：←↓↙＋D
★必杀技
刃空斩：→↓↘＋P
百鬼连碎：↓↙←＋P，P连按
轰斩斧：↓↙←＋K
飞鸟：←↙↓↘→＋P［武］
踏破穿击：↓↘→＋K<中>
☆瞬杀烈火
踏破穿击
刀斧：↓↘→＋K
弹枪：↓↘→＋K
神戟：↓↘→＋K
●超力必杀
天破烈脚：→←↙↓↘→＋CD
【真超力】
鏖杀·幻梦缭绕：→↘↓↙←↓↘→＋AC
第一段和最后一段为中段
【暗超力】
极流狱杀掌：→↘↓→↘↓＋AB［空］［无］
■暗连击
无鹭流瞬击·鏖：↘A，→A，→A，A，→B

怪盗无双——五右卫门GOEMON
◆投技
大往生投：→＋B
合欢落：空中B
再起不能殴：←↓↙＋D［空］［无］





怒号炮：←↓↙＋D［武］
川主钓：→＋BC［空］［无］
★必杀技
爆烟障：→↓↘＋P蓄力可
火炎障：↓↙←＋P
地铁球：↓↘→＋P［空］［无］
轰击炮：↓↘→＋P［武］
天诛爆：↓↘→＋K
☆瞬杀烈火
天诛爆
无赖：↓↘→＋K
铁攻：↓↘→＋K
富狱：↓↘→＋K
●超力必杀
铁球火炎狱：↓↙←→＋AB
【真超力】
烈火灭杀掌：←↓↙→＋AC［空］

［无］
【暗超力】
暗器双邪业：←→↓↘＋ＡＣ
■暗连击
灭杀·铁拳诛：↘Ａ，Ｂ，→Ｂ

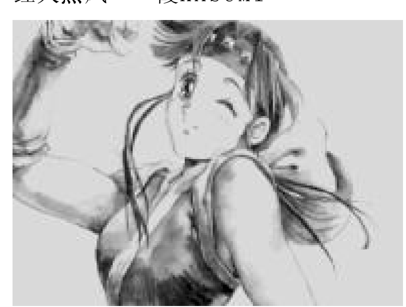
金刚罗汉——云仙UNZEN





◆投技
三途渡：→＋Ｂ［武］
极乐门：↘＋Ｂ
常暗倒：↙↓↘→＋Ｂ
大狱杀弹：↓↙→↘↓↙←＋Ｐ
★必杀技
大粉碎击：ＢＤ
因果报应：↓↙←↖＋Ｐ
大地鸣动：→↘↓↙←＋Ｐ
罪人裁 ：→↓↘＋Ｐ［武］
忏悔觉悟：↓↘→＋Ｋ
☆瞬杀烈火
忏悔觉悟
南无：↓↘→＋Ｋ
阿弥陀：↓↘→＋Ｋ
佛：↓↘→＋Ｋ
●超力必杀
命脉微尘：←·→＋ＡＣ
按钮按住再放开可决定投掷方向
【真超力】
黄泉送：←→↘↓↙←→＋ＡＣ
远距离为中段，近距离防御不可 云仙
【暗超力】
引导渡：↓↙←↙↓↘→+ＡＣ
■暗连击
怒涛·炎击杀：Ａ，Ｂ，Ｂ，→Ｂ

红天薰风——霞KASUMI







◆投技
向日葵倒：→＋B
蝉弹：空中B
绯旋倒：↓↙←→＋B
★必杀技
绯斩击：↓↘→＋P
卦脚圆旋蹴：↓↘→＋K
绯旋蹴：→↘↓↙←＋K
绯龙闪：跳跃中↑↓＋K
绯天脚：↓・↖或↗＋K[空][无]
转身旋风：绯天脚之后P
绯天蹴：绯天脚之后K
绯天舞：绯天脚之后接近↑以外＋K
☆瞬杀烈火
绯斩击
芍药：↓↘→＋P
牡丹：↓↘→＋P
百合：↓↘→＋P
●超力必杀
绯闪肘击：←・→＋ABAB按住不放的话……
【真超力】
绯燕闪：→↘↓↙←→＋AB
【暗超力】
绯旋圆舞阵：↓↓↙←→＋AC[武]
■暗连击
奥义・花蝶缭乱：近B，B，A，B，→A[武][空]
里奥义・华蝶缭乱：近B，B，A，B，→AC[武][空]

无明神乐——兰丸RANMARU
◆投技
（名称不明）：→↘↓↙←＋D





★必杀技
梦幻樱：↓↘→＋P
幻斩舞：→↓↘＋P[空][无]
幻斩舞・虚空：幻斩舞之后→↘↓↙←＋P
连樱花：→←↙↓↘→＋P
☆瞬杀烈火
幻樱舞
樱花：↓↙←＋P
风月：↓↙←＋P
幻水：↓↙←＋P
●超力必杀
梦想冥缚：→↘↓↙←→＋AB
【真超力】
梦幻樱花：←→↘↓↙←＋AB
【暗超力】
幻魔操掌：↓↘→←↙↓＋AB[武]

□连续技
枷：B，A，B，B[空][无]
散：A，B，A，↓B[空]
泡沫：A，B，A，→C，↓↘→B[空][无]
宴：A，B，B，A，D[空]
■暗连击
命露散华：A，B，A，B，→B

灭界霸王——信长NOBUNAGA





◆投技
（名称不明）：→←↙＋D
★必杀技
落风斩：→↓↘＋P
大六天魔镜：↓↘→＋P
黑旋连环杀：大六天魔镜之后↓↘→＋P
飞枪天舞大：六天魔镜之后↓·↑＋P
飞天雷爪：飞枪天舞后P
☆瞬杀烈火
三界无惨
天堕：←·→＋P
地割：←→＋P
人灭：←→＋P
●超力必杀
怨灵爆：↓↙←↙↓↘→＋AB
【真超力】
狱炎乱剑舞：←→↘↓↙←＋AC[武][空]
【暗超力】
冥道轮回：↓↙←→↘↓↙←＋AC[空][无]
■暗连击
万象灰尘：↘A，→D，B，D，→B

☆闇连弹☆

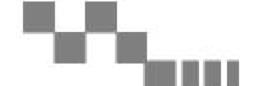
愚者必灭：←·→A+B，←→A+B，落地后←→B+C，←→A+B，←→C+D，←→A+B，←→C+D，←→A+B，←→A+B，←→A+B

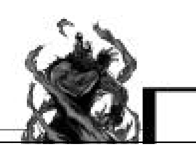
秘籍：

均在角色选择菜单下输入后生效：

【ExtraMode】

1P：按左、下、左、上、左、下、左、上、左、下、右、右、右、右、上、C＋D





2P：按右、下、右、上、右、下、右、上、右、下、左、左、左、左、上、C＋D

【兰丸＆信长呼出法】

1P：按左、左、下、左、上、左、下、左、上、右、下、右、上、C＋D

2P：按右、右、下、右、上、右、下、右、上、左、下、左、上、C＋D

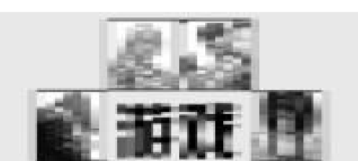
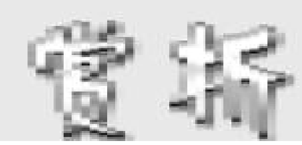
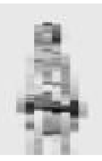


最后要特别提示大家，本期杂志附送的光盘内，有星之巡行专门制作的“霸王忍法帖——演武”的录像，内容精彩，制作精良……不仅包含有全角色的全超力烈火，真超力，暗超力，暗连击，更有被称为神技的信长最终奥义——愚者必灭暗连弹！能够完成这招的玩家想必没有多少把……哈哈哈

这里就算给自己打个广告好了，下期可能还会有作者伙同星之巡行所制作的录像推出，希望大家喜欢。

这个栏目是应某些玩家的要求特别在本期开始增添的，面向爱好格斗游戏的玩家，对于模拟器上的许多经典格斗游戏进行深入的研究和讨论，同时会奉上笔者的一些研究心得与成果，希望诸位读者对本栏目提出宝贵意见，同时也可以在点播栏目中提出自己的建议：例如希望看到系统研究，连续技赏析，角色分析或者是其他类型的研究文章等等。好了，就说到这里，下期见。



恶魔城——白夜之协奏曲完全攻略



文：emu－zone/GOUKI

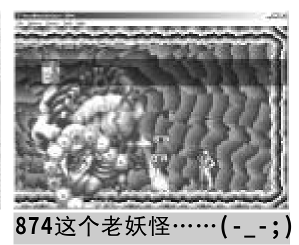
被无数玩家期待已久的《恶魔城系列最新作——白夜之协奏曲》（Castlevania: White Night Concerto，以下简称为白夜）如期在GBA上推出。由于前作月之轮回（Circle of the Moon）的大受好评，本作的期待值也是非常可观的。……不过非常遗憾目前还没有得到确切的销量统计数字，但是恶魔城系列作为KONAMI的传统ACT大作，确实拥有不容置疑的生命力和在遍布全球为数众多的骨灰级拥趸。这一点从本作发售，或者说Rom出现在互联网上之后，数目惊人的反馈信息就可见一斑。从这些信息来看，绝大多数的玩家对于本作的内容，操作性，系统，上手度和可玩性都给出了极高的评价，当然也有少部分人提出批评，例如音乐和音效方面有所不足，不能很好地烘托气氛等等。总体而言，本作作为可能是在GBA上面的最后一款恶魔城系列作品，是完全可以称得上是大作而且非常值得一玩的。



该作的主角为著名的贝尔蒙特家族的末裔Jeust Belmont，本作的时间设定是1748年，时间上而言是在DraculaⅡ——咒之封印和恶魔城Dracula X——血之轮回两作的中间，而地点依旧是罗马尼亚，那阴森恐怖的D伯爵的城堡之中。剧情是从主角和他幼年的伙伴Maxim一起进入恶魔城寻找他们同的朋友，失踪的女主角Lidie（？）开始……PS:小岛文美仍然担当了本作的人设，因此看到主角特写，老玩家都会有非常熟悉的感觉吧。整体而言，本作沿袭了PS上面的巅峰之作月下之夜想曲，和同一机种上大受好评的前作月轮的一贯风格，以动作过关为主要内容，主角在广大的城堡内按照“拓展地图——击倒Boss/解开迷题——获得必要装备/魔导器——拓展新的地图……”路线进行，但是KONAMI一如既往地在游戏中安排了数量和难度都适中的迷题以及隐藏要素。而对于追求完美的玩家而言，开启完全地图，探索城堡的每一个

角落仅仅是基本的要求，完成全部道具，怪物图鉴，以及完美结局和全部隐藏要素才是他们所追求的。本文的目标也旨在通过汇总大量从互联网上面搜集到的相关信息（特别是从官方网站以及gamespots和gamefaqs上所获得的宝贵信息），为有兴趣的玩家提供一些必要的提示和情报，而并非一篇指导游戏进程的攻略文章。下面提供有附有全部道具入手的全图，以资参考。


场景1


874这个老妖怪……(-_-;)

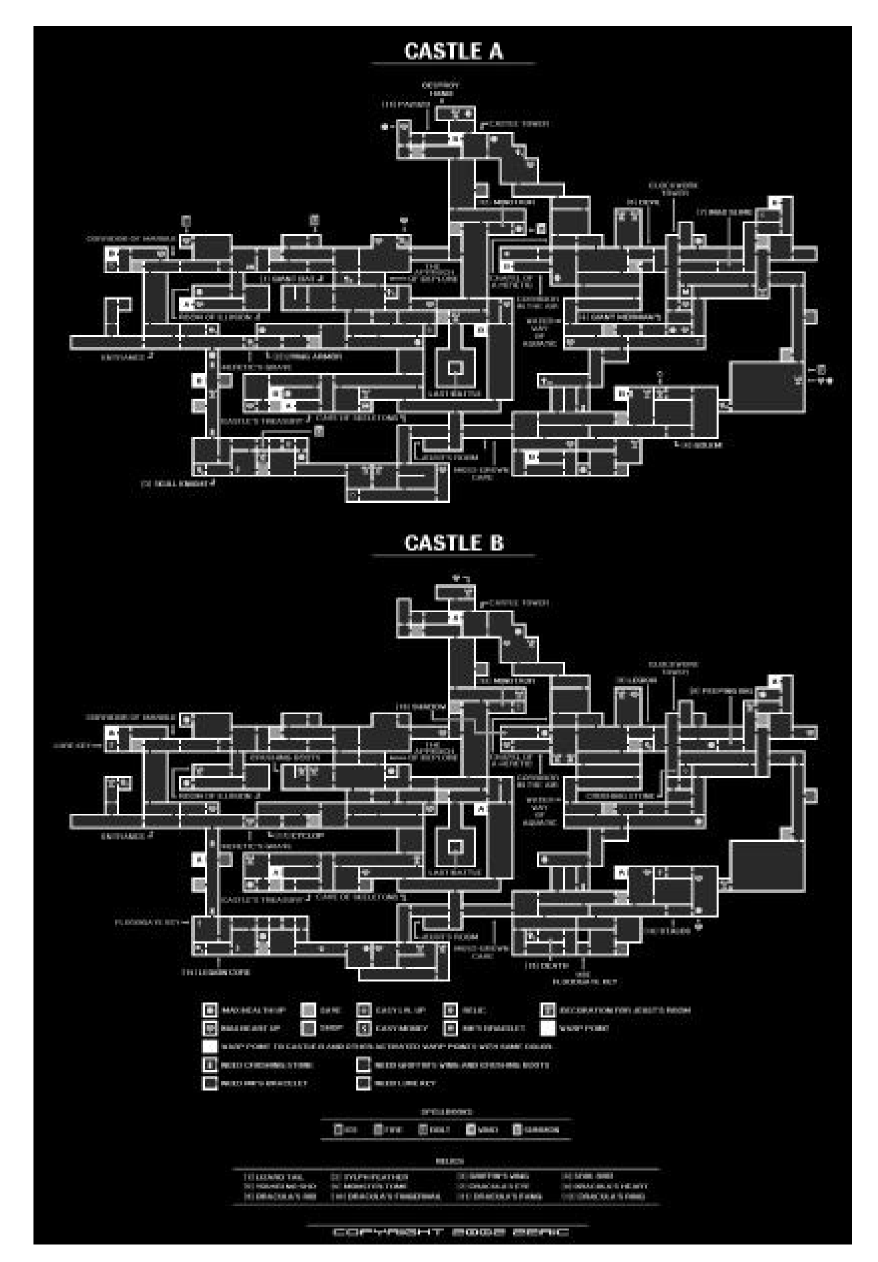
场景1：这里的设定，让人自然会想起血之轮回和月下夜想曲的某个场景

如果是作为月下或者月轮的玩家来说，本作上手会非常容易，十字键操作主角行动，A/B分别是跳跃和攻击，L与R是向左和向右的冲刺（因为主角面向的方向不同而分别为疾冲和疾退），select键是呼出地图，start键是调出系统菜单。同样，上＋攻击键可以使用在游戏中获得的副武器（消耗红心），而副武器分为圣水，十字架，小刀，斧，圣拳和圣书六种，而在获得炎，冰，雷，风和召唤的魔法书之后，就可以组合出6*5，共30种不同的攻击方式，而如何恰当地选择和使用这些魔法（消耗魔法值），就成为击败敌人和继续游戏进程的重要课题了。装备方面因为主角使用的是鞭子，所以武器的装备全部是在鞭子上面附加各种功能，共有九种，其中最重要的一个是可以通过蓄力增加攻击力的附加装备，它是破坏一些障碍，进入新地区的关键所在。其余几种为鞭子增加特别攻击属性的装备，在对boss战中可以起到相当不错的效果。





防具方面分为四栏，Body（铠甲）是单独一栏，而Head（盔），Hands（护臂），Legs（护腿）以及Goods（饰物）是共用三栏的，换言之你只能同时装备其中的三种护具——其中的盔，护臂和护腿又是不可以同时装备两种的，只有饰物可以同时装备两种以上。这就需要玩家在防御力以及“特殊效果”中作出适当的取舍。防具数目众多，具有特别能力的也非常多，这里不一一介绍，必要和最强以及具有神奇效果的装备在下面的过程中会逐一提到。


CASTLE A
CASTLE B



道具方面，除去常见的回复，解除不良状态的药品之外，就是用来开启必要通道的钥匙，恶魔城地图，以及为玩家作出提示的Hint卡片（六张），还有只能用来卖掉换钱的各种宝石……。

魔法书：前面提到了共有炎，冰，雷，风和召唤五类，在获得其中两本以上时，就可以通过方向键上＋L／R来进行不同的魔法书切换，更可以通过下＋LR来关闭/打开魔法书，选择使用副武器还是魔法。ps：没有副武器的情况下使用黑魔法书局势完全恢复HP的魔法。

此外在菜单中的Secret Info项目中更提供有怪物图鉴和家具收藏的列表。对于追求完美的玩家而言，这是必然要完成的项目！



游戏难点：

最强/特别的装备：

1.甲胄

恺撒之铠：说明为皇帝恺撒所使用的铠甲，STR+5， DEF+75， INT+5， LCK+5

强化陶瓷铠：说明为以现在的炼金术无法解析其成分的铠甲，DEF+90

魔力之铠：说明为精神力有所影响的铠甲，可以降低MP消费率，DEF+64





日光/月光之铠：平时DEF+40，但是对应在表/里城时就变为DEF +80

2.靴子

浮空之靴：说明为打破万有引力定律的靴子，穿着之后可以浮空并用十字键控制任意漂浮。

无限之靴：穿着之后可以进行无限段跳跃。

击破之靴：说明为配合高跳能力（下上＋跳），可以击破某些特定种类的天花板

3.首饰



Juste’s/Maxim’s腕轮：前者为游戏开始时的初期装备，后者在击败恶之Maxim之后获得，重要作用是可以开启黄色闪光的魔法门。提示：这两者是完成Good Ending的关键。

符咒：说明为提高幸运的护身符LCK　+10

心之头巾：增加获得大心的几率

贪欲项链：增加获得钱的几率和数量

幸运指轮：增加幸运LCK　+20

稀有指轮：即“瑞亚(rare)”指轮，大大提高稀有道具出现率，完美怪物图鉴及道具搜集狂人必备。

4.其余

守护者装备系列：特别要说的只有这一个，在获得这套套装的时候，如果同时装备在身上，其防御效果会叠加，在入手后很长一段时间内都会是最强的防具。

诅咒/新星/圣子/天堂/极光/大地指轮：分别提高圣水，十字架，小刀，斧，圣拳和圣书的效果。

特别的Item：





无敌之药：（图标为黄色罐子）使用之后一段时间内无敌，对某些boss战时利用它可以大大减少难度和消耗的时间。

黄金钥匙：开启彩色闪光的魔法门

骷髅钥匙：开启有骷髅标志的魔法门

狮头钥匙：在地下水脉狮子像处使用，开启泄水闸的开关

恶魔城地图册1-3：可以打开未探索部分的地图

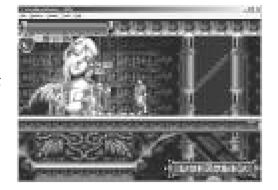
正午星座之卡：由特定敌人身上取得，可以使隐藏的商人出现

各种宝石：由特定敌人身上取得，可以用来换钱，价格从125-1000不等



六张Hint卡片的内容：

1.洞窟内地下水引出的开关肯定在某处……（提示：洞窟内有一处需要放掉地下水才能通过）



2.在见到女神像的前方会有隐藏的通道（提示：

在流血泪的女神像前方的存档点，可以击破天花板进入隐藏地点）

3. 向上是表里的转移，向下则是……（提示：在传送点按方向键上就是表里城之间对应传送点的移动，而在同样地方按方向下就是在同城不同传送点之间切换，但是在获得这种卡之前，按方向下是没有作用的。）

4.不同的魔法之间有相互叠加/重合的可能性（提示：现在不明）

5．黑色的书拥有召唤异世界魔物的力量（提示：最后一本魔法书是Summon，配合不同副武器可以使用强大的召唤魔法！）下面图片中展示的是六种强大而华丽的召唤魔法。

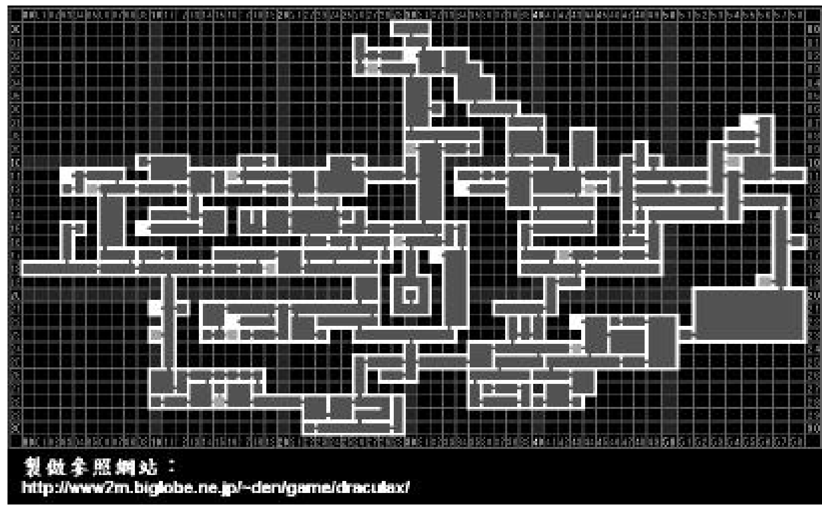


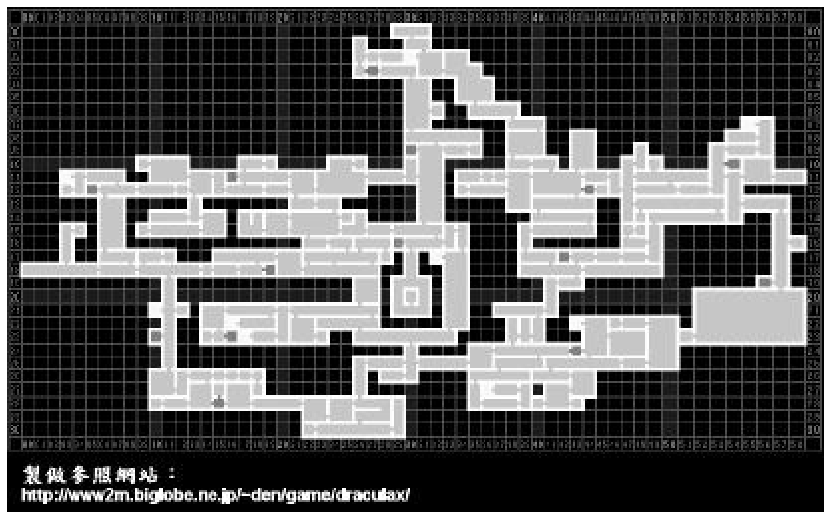
6.红色书与小刀组合有秘密（提示：使用炎之魔法书和小刀组合的魔法时，只要在魔法启动的时候按下除了八方向除了上之外的七个方向中的任何一个就会在该方向多出一个火球……如果能快到一周目回转，就会出现8个火球，威力惊人）



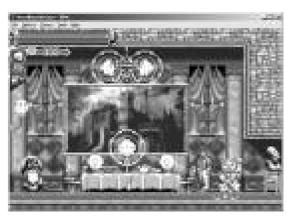
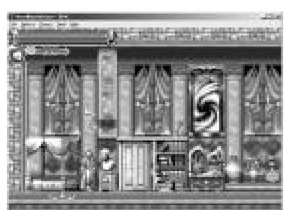
地图的完成度：由于本作没有类似月下的瞬间转移道具，所以在第一次通关（里城Boss击败）之前是不可能完成完美地图的。换言之，必须在通关之后调出进度，完成表城Boss击败，才能达到200%的地图完成度。就现在而言，已经获悉有人完成了超过200%的地图完成度，究竟是又出现了出城的bug还是谣言尚无法确认……即使有提供存档者也无法排除通过某种手段修改的可能，抓图更是完全不足为凭。

家具的收集：在本作的城堡中，居然有一间主人公自己的屋子。在初次进入房间的时候里面空无一物，主人公也会抱怨这非常“杀风景”。之后的游戏

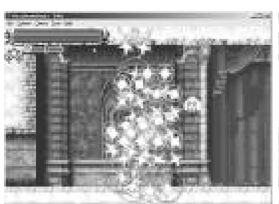
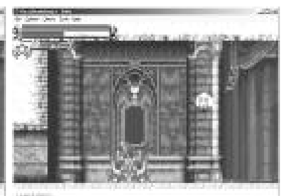




过程中，主人公可以通过搜集家具的方法来装饰自己的屋子……（城堡的主人真是慷慨而细心啊）。在整个城堡中共有31件家具，当主人公搜集到它们，并且再次回到自己的屋子的时候，就会把它们放在合适的地方了。和怪物图鉴一样，玩家也可以通过Secret Info中的CollectTibles来查询它们的搜集情况。

第二位主人公Maxim：和旧作一样，本作在通关后可以选用另一位主角Maxim，使用方法是在已有通关进度之后，选择New Data，起名时输入“Maxim”（与月下完全相同的步骤），在听到Maxim的声音之后就会发现游戏的主角已经改变了。与主角不同，Maxim使用剑作为武器，擅长的是快速连续的攻击方式，移动速度和跳跃能力（三段跳跃可）均超过主角。但是Maxim不会升级（但可以利用获得道具来UP红心和HP的上限），也不会获得装备或者魔导器。拥有必杀技，确认的两种是消耗大约半数魔力的8236+攻击/641236＋攻击（两种方式均可使用）分身全屏突击和4628＋攻击的消耗50红心换取完全回复的技巧（指令以面向右为准），而其副武器是回旋的大型飞镖。能力方面除了三段跳跃，和Jeust相同的也拥有空中下踢和滑铲，使用指令也相同。而特别的能力就是方向上＋跳跃，Maxim会在空中向前上方翻滚攻击，而且这个过程中使完全无敌并且可以持续使用的，而代价就是不断消耗mp直至扣尽。同时要注意的是虽然Maxim拥有高机动性和攻击力，但是HP却相对很少，除去对Boss战时，平时行动也要相当小心。因为Maxim除了必杀技外没有回复的道具可以使用。

魔导器一览：（按菜单顺序，而非入手顺序）

1.壁虎之尾：获得滑铲能力（下加跳跃键）

2.斯里夫之羽毛：获得二段跳跃能力（跳跃中再次按跳）

3.格里芬之翼：获得高跳跃能力（下上加跳跃键）

4.妖精之眼：显示地方所受损伤

5.精灵卷轴：显示敌人的名称

6.怪物图鉴：在菜单Secret Info栏目中增加



怪物图鉴

7.Dracula’s眼：防止被诅咒

8.Dracula’s心：防止被石化

9.Dracula’s骨：防止中毒

10. Dracula's指：STR+10

11. Dracula's牙：DEF+10

12. Dracula's指环：LUC+10

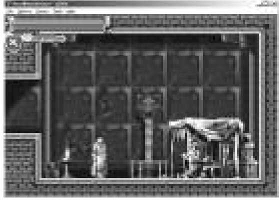
迷题：

隐藏的商人：在游戏中有四个隐藏的商人（当你来到一间看起来很奇怪的完全没有东西的空屋时，多半就是商人的房间），他们并非任何时间都会为你服务的，而是必须在你满足一定条件之后才会出现，而其关键就在该房间右下角的小标志上面：

L13579：当主人公Lv为奇数，即尾数为1/3/5/7/9时商人就会出现

心02468：当主人公的红心数目为偶数，即尾数为0/2/4/6/8时商人就会出现

一张中间有闪电状横线的卡片：获得特定卡片“正午星座”之卡片后商人就会出现，该卡片的取得方法为杀敌获得，敌人名称“死门”，怪物图鉴编号No.95，是一种使用鞭子的骷髅



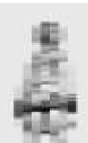
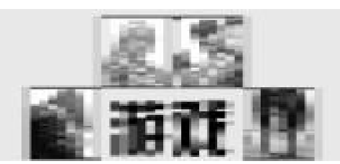
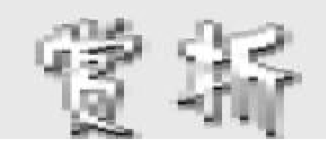


没有标志但是中间有一个狼头喷泉：当主人公lv大于50时商人就会出现，其中有珍稀道具无限段跳跃鞋，金额12000。

隐藏要素：

魔法的变化：除了Hint卡提示到的小刀和炎魔法书的组合可以利用方向键强化外，许多防御型魔法（例如十字架＋风），可以在使用之后利用上下＋攻击键来改变其形态和效果。

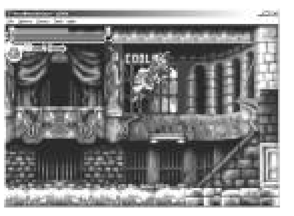
Good Ending条件：在第一次通关击败里城Boss房间的恶之Maxim之后，同时装备上Juste's/Maxim's腕轮，来到对应的表城房间，在决战后就会发生Maxim觉醒，Dracula复活的事件，击败D伯爵后，就可以看到完美结局——三人一起逃出城外。






通关一次后，标题画面就会变成红色。并且增加Boss rush Mode，在该模式下。主人公需要连续面对游戏中曾出现的各个Boss，而且有三种难度Easy/Normal/Hard可以选择。



还有一个增加娱乐性的隐藏要素：击败每个Boss之后都会有一个红色的小球，吃掉它可以回复主人公的体力，但是如果主人公以二段跳斜下踢吃到小球的话，会依据“精彩程度”给出不同的评价字样如“good”、“cool”“excellent”等，而这个要素在平常的游戏过程中也是存在的。

通关一次后，可以选择Maxim进行游戏，具体使用方法见上。

通关而且获得Good Ending之后（完美通关结局），增加Sound Mode，该模式下可以欣赏游戏中的音乐。

在获得Boss rush Mode之后：



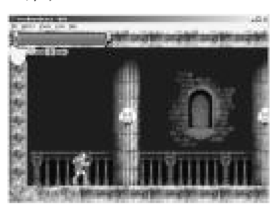
在进入难度选择画面后，按住L+R选定，就可以使用Maxim进行Boss rush Mode。由于Maxim的能力很适合与对付Boss，所以以Maxim完成Hard难度也会比较容易。

在开机的Konami Logo画面时输入“万年Konami秘籍——上上下下左右左右BA”，成功时进入游戏，标题画面为蓝色而不是通关之后一次的红色。之后进入游戏选择Boss rush Mode就可以使用恶魔城元祖级主角西蒙·贝尔蒙特Simon Belmont进行游戏（只限Boss rush Mode）。

这可以说是一个完全用来怀旧或者说是有纪念意义的举措，不仅Simon的造型和操作几乎和当年FC版的恶魔城完全一样，连可以使用的副武器也只有原始的小刀，圣水，斧，和十字架四种。Simon的能力方面，除了鞭子和副武器没有其他的攻击方式，跳跃方面也不具有自由性，无法作出多段跳跃，甚至无法在跳跃后利用方向键控制跳跃方向和幅度，也不具有通过按键长短来控制跳

Simon1;Simon2;Simon3

跃高度的能力。但是Simon攻击力高，而且体力也非常高，因此总体而言，在Normal难度下，只要操作水平适中，即使全穿也不会太过艰难。而Hard，对于玩家的操作就是一个考验了。而在通关之后，更是可以看到原FC版的经典破关画面——Simon Belmont Forever。





三个重装铠兵（Guardian）

游戏中有三处版面内没有其他敌人，只有一个巨大的Guardian。共同特点是HP高，体积巨大，会不断逼近你，而在受到攻击时会不断后退。

当遇到这样的场景时，不要尝试和对手硬来，不妨注意一下场景内的地形，以及有否机关……提示，三处分别和隐藏通路，隐藏的商店入口，和一套Guardian套装有关。

稀有怪物和它们的道具：

有几只稀有的怪物，在固定场景内也只有15％的出现率，如果想完成图鉴的相关部分，那么就只能反复出入这个场景，并且每次击杀它，带着Rare Ring，祈祷好运出现吧。（月下的玩家，回想一下渡渡鸟就知道了）



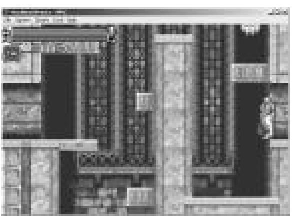


无法通过的版面：首先在这里必须提示玩家，如果遇到无法通过的地方请不要着急，耐心尝试一下这里的迷题

种类非常多，例如

1.在版面内可以看到道具/魔导器而被某些“由开关控制的障碍”所拦阻：那么不要尝试通过了，这类地区都有第二入口，只能从其他方向绕进去开启机关获取道具。例如进入游后一直水平向右碰到的第一处障碍，以及可以击破黄色石头的“蓄力”鞭子附加武装。

2.狭窄的低通道：获得壁虎之尾的魔导器后开启滑踢能力，即可通过



3.跳跃不能上去的高地：通常在获得二段跳后即可到达，但是某些情况下可以利用其他方法增加跳跃高度（提示：主角在空中受创时会向后上方浮空一段距离；主角在空中使用圣拳的副武器＋冰魔法书的魔法可以上浮一些距离），同理，在二段跳跃后无法到达到高地，也可以用相同方法到达（提示，除上面两个方法外，二段跳的衍生能力下踢——在踢到任何可以成为攻击目标的东西时会向上反弹一段距离），利用以上方法可以提前入手一些道具和装备。如果是超长的高度，那么也不用试验了，在获得格里芬之翼的魔导器开启高跳前或者是入手无限跳跃鞋/浮空鞋之前。这些地方也无法通过。

4.可以击碎的障碍，参上，“蓄力”的黄色附加装备可以使鞭子具有蓄力和击破障碍的能力。需要注意的是击破黄色石头需要蓄力满，其时声效会有所不同。

5.推箱子的迷题：传统迷题，某些地方会有主角站上去才能打开的通路开关，而离开开关就会让通路关闭，这时请灵活利用推箱子的小小迷题，用箱子压住开关就可以顺利通过。

6.容易被忽略的通路：进入每个记录点时请注意，游戏中有多处记录点是可以通过的，不要看到记录点就记录后折返。如果你的注意力够好，还会注意到某处记录点内入口另侧的石头颜色有些奇怪……最后就是如Hint卡所提示的，某个记录点（表/里同）的天花板可以击破，这需要你拥有击破之靴和高跳能力的魔导器

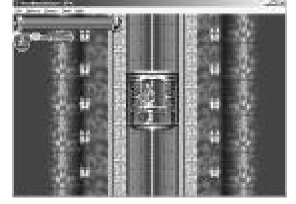


7.没有通路的地方：游戏中至少有三处通路是完全隐藏在墙壁中的，因此在看似没有任何通路而地图提示可以通过的地方，留心墙壁中的秘密。

8.天井：参照5，看到通路而被天井挡住的地方，请用击破之靴和高跳能力配合通过。

9.各种魔法门：参照特别item说明，在入手相应的道具后就自然可以通过。

10．Ｂｏｓｓ房间的入口：必要条件是集满Dracula遗骸的六件魔导器，通路就会打开。



PS版勇者斗恶龙怪物篇1+2合集
《星降勇者》和《牧场的伙伴们》攻略

文：emu-zone/KOSU、zljzwf



前言

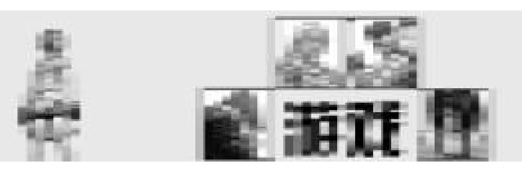
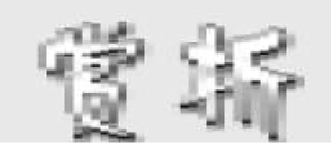
ENIX的招牌作勇者斗恶龙怪物篇（以下简称DQM）作为非携带式游戏机软件，终于登场ＰＳ！继DQ7，DQ4后，DQM1・2虽然仍沿用２Ｄ方式，但是画面得到了大幅强化。加入大量GB版本所没有的全新要素。玩过GB版本DQM1、2的朋友，不但不会感到厌烦，反而会更加投入其中。无数新怪物的登场，许多强力BOSS可成为同伴一起战斗，怪物的配合，怪物蛋的培育，新添加了许多有趣的事件等等，这些都是这次的卖点。在PS2许多新款软件狂轰乱炸的今天，DQM1・2仍然能以如此完美的姿态展现在PS上，这是除了游戏本身的魅力所无法带来的实力。

许多倾心于GB版DQM系列的朋友，这款游戏将会把你对DQ的认识带到一个崭新的境界。她所给你的投入感，会告诉你什么才是游戏的真缔！

勇者斗恶龙怪物篇1——特瑞的神奇仙境

一天夜晚，主角特瑞（テリー）与姐姐米莱尤（ミレーユ）正在玩耍。姐姐说：“夜晚会出现可怕的怪物，还是早点休息吧。”

上床后，主角很任性，自己一个人偷偷起来。此时可以移动，来到右边房间，调查右上角的抽屉。突然从里面跳出来一个怪物，撞倒了主角，自称是玛

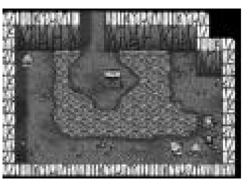
鲁塔国（マルタの国）的坏精灵（ワルぼぅ），然后就把正在睡梦中的主角姐姐劫走。主角正想追赶，突然从抽屉中，又跳出一个和先前很象的怪物，只是颜色有所不同。它叫棉精灵（わたぼう），是来找主角姐姐的，但是来迟了一步。为了救回姐姐，主角毅然跟着棉精灵一起跳进了抽屉……

睁开眼睛，来到一个陌生的地方。来迎接的老人告诉主角，这里是大树国（タイジユの国），然后带主角去见国王。国王要求主角参加星降大会并胜出。主角答应了，因为赢了的话，就可以实现任何一个愿望，那样就可以救回姐姐了。

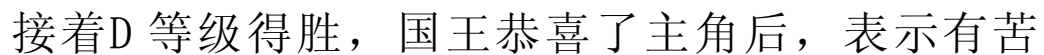
在城的入口右边上楼，来到怪物牧场，和一个叫普里奥（プリオ）的人交谈后，得到怪物史莱姆，然后回到国王那里报告。国王十分恼火,因为得到的怪物史莱姆是先代国王的宠物，于是叫来了普里奥质问。原来其他的怪物都被他放跑了，只剩下史莱姆了。国王正想将普里奥投入大牢之时，主角出面说情，并愿意去捉荷伊米史莱姆（ホイミン）作为补偿。从普里奥口中得知，荷伊米史莱姆已经逃往旅行之门（たびだちのとびら）。现在左下角房间里的宝箱可以打开了，晕~才2个药草（やくそう）。

来到城的入口左边下楼，来到旅行之间。走进上方的传送之泉，到达旅行之门，在迷宫深处（令人怀念的DQ4场景），找到了荷伊米史莱姆，打倒后可让他加入。回到城里，国王对主角的出色表现大加赞赏。同时，也原谅了普里奥。接下来，国王建议主角可以去格斗场，那里有不错的对手等待着主角，如果胜出的话，就可以参加星降大会了。

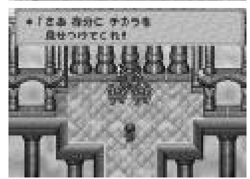
出了城，来到下方的格斗场中。经过登记，赢得了Gクラス（等级）的战斗后，神父就会来恭喜，并且带主角到国王那里。原来是玛鲁塔国王有事邀请，来到旅行之间,右上方那2个传送之泉可以去了,上面是村人之门（まちびとの扉），里面有一位公主，正被一条恶龙所困，主角当仁不让，和恶龙战斗，战胜后可令其加入（DQ1剧情）。下方是守护之门（まもりのとびら），可以收服ゴーレム（石像兵）。接着参加F和E级别得胜后，又可以去新的传送之泉了，分别是记忆之门（おもいでのとびら），可以收服杀手豹（キラーパンサー）。迷惑之门（とまどいの扉），可以收服人面树（じんめいじゅ）。安静之门（やすらぎのとびら），可收服スライムファング。勇气之门（ゆうきのとびら），可以打倒巨眼怪（ビックアイ），但无法加入。

接着D等级得胜，国王恭喜了主角后，表示有苦







衷。那就是力量之门和愤怒之门里，出现了数量可观的怪物,想拜托主角去处理这件事。因此来到旅行之间，左方的桥开通了,2个传送之泉分别是力量之门（ちからのとびら），可以打倒会动的石像　（うごくせきぞう），但无法加入。愤怒之门（いかりのとびら），可以收服战斗帝王（バトルレックス）。愤怒之门事件完成后，自动返回城内。

刚见到国王，就遇上卡雷奇国（カレキの国）的国王来告知星降大会的事。国王应酬完毕后，向主角道谢解决了愤怒之门的事。然后告诉主角如果可以在格斗场中胜出S等级的比赛的话，就可以代表国家参加星降大会了。此时，发生了地震，旁边的神父告诉主角，那是大树国成长的标志，国家的布局发生了一些进化。大树国成长后,在牧场右上角的传送之泉可以进入了,可以收服マネマネ。在参加S等级的比赛前，当然要完成C等级的比赛。那样的话，就会得到国王的允许，参加C等级以上级别的比赛。为了挑战越来越高的等级，必须不断地强化自己。

一些其他事件

市场右下方烤炉处给烤肉者会火系特技的怪物（如龙）就会出现传送之泉。

井里的一位老人送给他会雷系特技的怪物也会出现传送之泉。

集满13个小徽章后与金属史莱姆交谈，再次进门后，徽章王旁边就会出现传送之泉。

在格斗场棉精灵石像处，有个泥手，和它交谈后，可以进行猜拳游戏。它下面的三个图案，从左到右分别代表“石头”、“剪刀”、“布”。只要按照石头—布—石头—剪刀—石头的顺序，就能赢它，然后它就会为主角打开一个台阶，进入后可来到皇后的房间。皇后想欣赏各种怪物，若带着她想看的怪物给她看，就可获得奖赏。



大树国最下层右侧房间有另一只泥手，是前面那只手的兄弟，赢它的顺序是：石头—剪刀—布—布—石头。得胜后再回到格斗场那泥手处，在它左边的石像会移开，出现一个传送之泉，进入后在池边会发生同伴被撞到泉水里的事件，接着会出现泉之精灵问主角哪个是



同伴，不管出现什么，一直回答不（いいえ），直到掉下去的同伴出现，再选是（はい），就可以把它救上来，接着就会出现一个怪物迷宫虾（ダンジョンえび），战胜它后，可以让它加入。

胜出C，B等级后，在快乐之门（よろこびのとびら），可以收服臭味鸟（ファンキーバード）。智慧之门（ちえのとびら）中，有一条天空之龙（スカイドラコン），抓住它的方法：从左起第二条绳索向上，这时龙逃到左起第四格处，沿绳索退回，再从第四条绳索向上即可碰到，战胜后不能加入。在幸福之门（しあわせのとびら），打倒ジヤミラス，不能加入。在邀请之门（さそいのとびら）中，打倒魔王使者（まおうのつかい），也不能加入。

A等级胜出后，旅行之间下方的桥接通了，下楼后可看到三个传送之泉。左边是迷惑之门（まよいのとびら），在最底层是一个循环迷宫。可以在牧场地下室的一条龙那里得知破解的方法：上方的左面通道走三次，左方的上方通道走一次，接着下方的右面通道走两次，然后走左方的上面通道，那样就可以消灭牛头怪了。右边是化解之门（さばきのとびら），打倒アクバー后，不能加入。下面那个是镜之门（かがみのとびら），S等级胜利后守卫就会让开。

S等级胜出后，终于成为大树国的代表，国王有请。玛鲁塔国王看来也很关心主角的进展，之后，大树国再度生长，市场上可买到上等牛肉（しもふりにく）了。

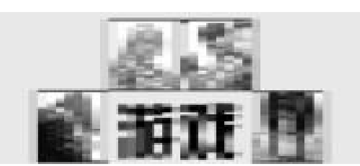
在镜之门最底层，与デユラン和他的手下战斗，主角大胜，接着国王召见主角可以参加星降大会了。

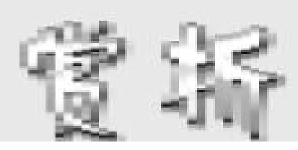
来到格斗场，主角代表大树国参加了星降大会。在赢得了两场比赛后，最后的对手竟然是自己的姐姐——米莱尤。在主角赢了他姐姐后，姐弟俩十分高兴，但在这时候，那个劫走主角姐姐的坏精灵再次出现，并再一次劫走了主角的姐姐。主角和国王在大树国的树顶一起等待流星出现，那样就能许下愿望，救出主角的姐姐。

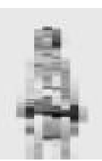
这时，天空中划过一颗流星，然后是两颗、三颗……越来越多的流星覆盖了整个夜空，在这美丽的流星雨降临的同时，国王想挽留主角住在这世界，但是主角谢绝了。和飞龙旁边的老人交谈，他会和主角一起乘着飞龙，来到主角来到这世界的洞口。这时，周围聚集了无数的光芒，一阵耀眼的强光闪过之后，一只蛋出现在主角的面前，从里面诞生了一只可爱的新的小精灵。这就是星降的真正含义——只有强者的力量才能带来这样的新生命。









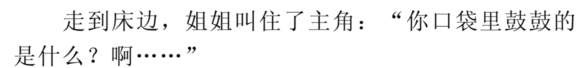






主角乘上了精灵，闭上眼睛，在耀眼的光芒后，睁开了眼睛，发现自己已经睡在了自己家中的床上。跳下床，发现姐姐正静静地睡在那里。主角觉得很奇怪，就去调查了一下抽屉，看看是否里面有通道。但是被醒来的姐姐发现了：“夜晚会出现可怕的怪物的，还是早点休息吧。……可惜，差一点就能赢你了……啊，刚才的梦，我还记着啊。什么？你也和我做了同样的梦？虽然那样，那也只是梦而已。还是快继续睡觉吧。”

走到床边，姐姐叫住了主角：“你口袋里鼓鼓的是什么？啊……”



勇者斗恶龙怪物篇2--玛鲁塔的不可思议之钥（鲁卡的旅行）

在南海中漂浮着的小国家——玛鲁塔（マルタ），终年温暖如春。

此时，正有一条帆船向那里驶去……

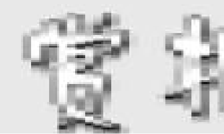
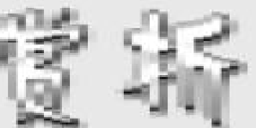
在船上，主角和怪物在玩耍，和妹妹伊露（イル）交谈后，开始能够移动。在船尾和父亲交谈后，接着回到船头和伊露对话，之后就来到了玛鲁塔国。回到家，帮助母亲做事，到西北处的寄放所去取香包。出门后，一路上看到玛鲁塔国的卡美哈（カメハ）王子和坏精灵（ワルぼう）在捉弄村民。随后来到寄物所，取得东西后，刚出门就遇到了王子两人，结果被他们抢走了果实派。为了夺回果实，主角紧随其后来到井边。在挣抢中，不小心把东西弄到了井里，然后他们都跳入了井中。

爬到井底，看到王子和坏精灵正在争夺食物。结果在争吵中又撞碎了玛鲁塔的肚脐，力量之源泄漏。这是关系到整个玛鲁塔国存亡的重要物品，如果没有的话，这国家就会沉没。所以一定要找到玛鲁塔的肚脐替代品。

兄妹二人回到家里，把东西交给母亲后，调查里面房间中的罐子。想搬去堵住那个洞口，但是结果还是不合适，无可奈何之际，答应坏精灵的要求，去异世界寻找肚脐替代品。

坏精灵交给了主角绿洲之钥（オアシスのかぎ）和玛鲁塔之钥（マルタのかぎ），分别是打开异世界大门，和回到玛鲁塔的钥匙。主角回家关照了一下后，牧场的史莱姆加入了队伍，同主角一起去冒险。

出发前和父母亲交谈分别可得到熏肉（くんせいにく）及药草（やくそう）。准备完毕后，回到井底，进入左侧的不可思议之门，使用绿洲之钥打开了异世界的大门……

沙漠世界（さばくのせかい）

从传送祠堂向东走不一会就来到了卡鲁卡拉（カルカラ）村。刚进宿屋，就有一名马戏团员因为受到盗贼团的袭击而受伤走散到此。

出村向南走不久到达艾斯亚首都（アッシアの都），刚进村就碰上国王一行回国。号称没有找到盗贼团的同时，竟然还有心思邀请来马戏团演出，村民们对国王十分不满。

在宿屋前碰到了马戏团长，得知了需要人手来表演，主角就欣然答应了一起参加演出（必须要带有三只怪物）。怪物们在主角的指挥下，表演得相当精彩。国王看了表演非常高兴，允许主角自由进出王城。和国王交谈，受托去村中了解民声。来到井边，了解到井水慢慢开始枯竭。

向国王报告后，国王亲自赶去卡鲁卡拉村处理此事，主角也跟了过去。来到卡鲁卡拉村的地下水路，在大坝前和怪物（ビーバーン）展开战斗。赢了后才知道，原来是盗贼团占据了怪物居住的幻之湖，所以他们只能住到这里。

国王打开一部分大坝，回到城里，主角按照约定，允许到国王的宝库参观。但是到达那里后，发现守卫都倒下了，原来是盗贼团干的。国王召集士兵，决定清除幻之湖的盗贼们。从艾斯亚首都向东，来到幻之湖。但是一场空，什么都没有发现。但是从其中一个士兵口中得知，艾斯亚首都地牢中的男子知道此事。因此，赶回艾斯亚首都，找牢房里的男子，给他食物（如怪物诱饵—まもののエサ）的话，会得到召唤之水（よびみず）。

再次来到幻之湖，在水潭前使用召唤之水，一时间，一大片湖泊出现在众人的眼前。进入基地，和诅咒之灯（のろいのランプ）战斗，战胜后可让其加入。但是幕后黑手却逃跑了，国王清除了盗贼，作为感谢送给了主角宝物海鸣之钟（うみなりのかね）。

之后自动回到玛鲁塔国，坏精灵把海鸣之钟塞住洞口，但是失败了。这时，从坏精灵那里得到渡海的能力（靠近海时候，按三角键）。接下来是寻找海盗之钥（かいぞくのかぎ）的下落。



出井后，遇到前来报告格斗大会消息的士兵。此时，玛鲁塔国的道具店和图书馆及钥匙鉴定屋也开放了。



回到家中，被母亲差遣，得到200G去道具店买爱神之露（アモールのみず）治疗被烧伤的龙型史莱姆。接着可以回到幻之泉，和ビーバーン交谈，能让他加入队伍。然后来到玛鲁塔北方的格斗场，如给左侧右下

房间一女孩一只斑点史莱姆（ぶちスライム）的话，她爷爷会给生命果实（いのちのきのみ）作为答谢。

最后到地下怪兽格斗场参加儿童等级的比赛，大约Lv5左右就可以获胜。

胜利后得到奖品海盗之钥。在井中的不可思议之门使用海盗之钥……



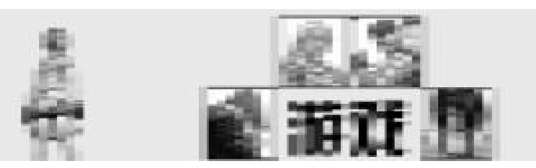
水的世界（みずのせかい）

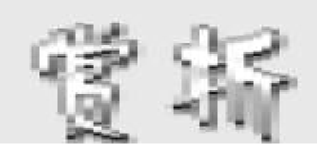
从传送祠堂出来后，向西来到约鲁特村（ヨルドの村），在村内得知西北的波罗尼村（ボローニャの村）因人鱼的传说而出名，还打听到村北的海上有幽灵海盗船的消息。

出村后往西北来到波罗尼村后，在村里了解到，西边的洞窟中住着怪物，还知道了能破坏物体的破坏之镜的传说。出村后往西北走来到洞窟在东南角与头巾章鱼怪（イカずきん）战斗，胜利后可让它加入，它愿意跳舞给主角看。然后从波罗尼村往东北，来到波特利港口村（港町ポートリッツ），在村子东北角的酒吧里，竟然遇到了卡美哈王子，原来他也是来找肚脐替代品的。又听了柜台旁边老伯的故事后，回到波罗尼村，和村西海岸边的诗人对话，然后就会一起跳舞（队伍中需要有头巾章鱼怪—イカずきん，事件才会发生）。这时候，被那优美舞姿所感动的人鱼终于出现了，众人都赶来看传说中的人鱼。然后人鱼愿意带主角去她们的国家，闭上眼睛后，就来到了人鱼之国。在和女王交谈时，黑衣人突然出现，想要女王交出破坏之镜，但被主角一行击退。根据女王所说，在约鲁特村北方海域会出现幽灵船。

赶回约鲁特之村在北方的海域发现了幽灵船。沿路击倒骷髅战士（ボーンブリスナー）后，来到船头，调查绳子发现隐藏楼梯，下面有三个宝箱。接着进入船长室，战胜了幽灵船长（ゆうれいせんちょう）的话，可开宝箱获得月之石（つきのいし），之后自动回到约鲁特之村。如回到人鱼之国,女王会给我们船员的戒指（ふなのりのリング）。现在可以去波特利港口村东面的灯台，到达塔顶对着台座前使用月之石，灯台南面的浅礁就会下沉。然后可以进入灯台南面的洞窟了，在最深处得到破坏之镜（はかいのかがみ）后，回到玛鲁塔国，坏精灵把破坏之镜塞住洞口，但还是不管用。这时，从坏精灵那里得到破坏物体的力量（按三角键可以击碎巨石），接下来是寻找冰之钥（こおりのかぎ）的下落。此时，玛鲁塔国的星降小庙也开放了。哈，终于可以配合了，爽~~~~~~！！

回到家,母亲会给400G去道具店买魔法圣水（まほうのせいすい）。





如回到水之世界从收服头巾章鱼怪的洞窟往左上方航行，可遇到大章鱼王（だいおうイカ），此章鱼怪实力强横，打败它可以加入队伍。

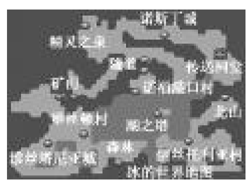
最后来到牧场新开辟出来的土地上，调查发着黄色光芒的地面，可以找到冰之钥。之后回井里使用冰之钥……

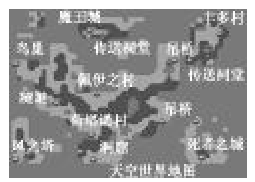
冰的世界（こおりのせかい）

走出传送祠堂向西北走来到诺斯丁（ノースデン）城。城中遍布了在西边有精灵的传说。既然如此，主角一行往西来到一个池边，调查中间的盾牌，果然精灵出现了。她希望主角给这世界带来和平与希望，因此给了主角精灵之印（せいれいのしるし），这样，主角就可以在城里随意出入了。进入城内，正好碰上国王准备出征，无法会见国王。所以就去旁边的房间里找大臣谈话，大臣知道了主角有精灵的保护，感到很惊讶。这时可以听到国王的战前宣言，准备为了保卫金矿而要和西面的国家开战。大臣也请求主角以精灵的力量帮助那些士兵。

于是就来到了位于西南面的矿山中，正好遇上两军对垒。一时间无法劝阻。走进上方的山洞，在一个金矿前，遇到了一个怪物--爆弹岩（ばくだんいわ）。战胜它后，金子都消失了，原来这是它的阴谋，故意变出很多金子，让两国以为这里是金矿而争夺，以致两国开战。两国守卫的士兵立刻分别回去向自己的国王报告。

来到矿山门口，两国的士兵因为没有得到国王的命令都不能退兵。所以主角决定赶快去通知国王。但是却被国王当做西面国家的奸细投入大牢。在牢里，竟然碰到了卡美哈王子和这个国家真正的国王，原来刚才那个是假的。在调查了左上方的墙壁后，王子撞开了出路。上去后，正好碰上真假国王在争论，主角也被弄糊涂了。在不断盘问之下，假国王现出了真身--银恶魔（シルバーデビル）。将其打倒后，举国欢腾，西面的国家也停止了战争。接下来，就可以去诺斯丁国南面的隧道了，出来后是一个海边村庄——诺福港口村（ノフォーの港町）。在村外渡海，可以向西南来到维丝顿港口村（港町ウィストン），在这里到处是尤娜（ユナ）公主的传闻。出村向西，来到维丝塔尼亚城（ウエスターニャの城）。城周围都是想让公主开心的人，在调查了城门前的告示才知道，原来能让公主开心的人，国王可以达成他任何一个愿望。这时候，卡美哈王子出现了，为了拿到宝物，他撞开守卫，冲了进去。主角也随





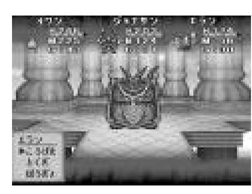
后跟进去看个究竟。此时，正好看到王子因为失败而差点被投进大牢。接下来是一个占卜师，但是他却说公主的病是因为北方国家的诅咒。

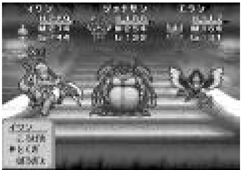
出城后，向东过桥来到一片森林里。碰到一个女幽灵，主角一路追赶，结果认出来那竟然是公主的灵魂。于是把她的灵魂带回维丝塔尼亚城中（之前需要和维丝顿港口村右侧一老人交谈过），延着左侧城墙上的长青藤爬进窗户，来到了公主的房间，但是旁边有一个木偶怪控制着她，打倒它后，公主的灵魂回到体内。公主恢复了意识，然后立刻赶去城门口阻止了正要出征的国王。国王清醒了，愿与北方国家修好。于是在矿山，两个国王见面了，愿意永远和平相处。这时候精灵的声音再次响起，要主角赶去精灵之泉，她会履行诺言。来到泉边，黑衣人突然出现想要阻挡主角。打倒他后，在盾前使用精灵之印，精灵就会展示她的真正力量，让世界恢复原貌，然后将大空盾给了主角。

回到玛鲁塔国，把大空盾堵上洞口，但还是无济于事。这时，王子赶来了，拿来了大苹果，堵住了洞口。这才将这事真正解决。

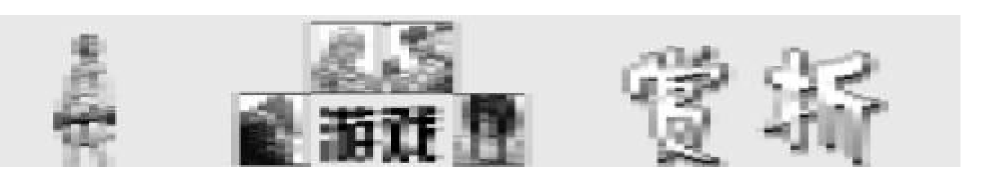
某天，天气晴朗，母亲建议主角去海边玩。于是来到了井边的海滩前，看到有一个空瓶子。调查后，就要开始寻找蛋的事件了。（如在左边的壶子里放入一枚小徽章ちいさなメダル，通关后可得到不可思议的钥匙）

来到图书馆，调查左上角的一个书架，上面提示主角去调查格斗场东南的柱子。在柱子那里得到提示，然后去调查滑滑梯的底部，又得到了提示，那个怪物蛋就在牧场左下方的草窝里。主角匆匆赶去，取得了蛋。这时候坏精灵赶到，找主角商量，原来那个代替肚脐的东西还是不能堵住那个洞。一起来到井下那个洞前，果然那个东西就要堵不住了，原来那个苹果是王子捡来的怪物，于是王子又逃走了。坏精灵只能再次用自己的身体堵住洞口，然后把大空盾的力量给了主角。主角便得到了飞行的能力。坏精灵让主角去找天空之钥（てんくうのかぎ），前往异世界寻找肚脐替代品。主角没有什么线索，只好先到钥匙鉴定屋里面去看看。但从屋外右上角挡路的士兵口中得知，王子又拿了钥匙到处乱闯了，国王也为此十分担心。当士兵问主角是否王子的朋友时，回答是（はい），那样士兵就立刻带主角去见国王了。当国王知道王子竟然还有朋友，感到很高兴，就给了主角天空之钥。但是国王告诉主角，王子也已经拿了一把同样的天空之钥，匆匆而去，希望主角能照顾他。





这时可以来到玛鲁塔之树的顶部，调查左边的壶子可得到神龙之鳞（しんりゅうのうろこ）—装备后防御力上升50点。在酒馆左边的房间，回答否（いいえ）



可以从一老伯处得到不可思议的钥匙（ふしぎのかぎ），到钥匙鉴定屋鉴定后，可以前往其他的异世界。主角立刻动身，回井里使用天空之钥……

天空世界（てんくうのせかい）

出了祠堂向北来到丰多村（フントの村），据说这里有大贤者吾格鲁（ウゴール）的墓。来到村里北面的塔，所带的怪物野性（やせい）均为0才可以进入塔内。到达塔顶后，正好碰上黑衣人在打开宝箱，但是其中一个被一只大鸟抢走，黑衣人追赶而去。打开唯一剩下的宝箱，可得到不可思议的钥匙。出塔后，在村左的墓地中祭拜大贤者的墓（调查中间的墓碑）。突然出现了大贤者的灵魂，告诉他光球被夺的事情，之后答应大贤者找回光球选是（はい），并告诉主角人类是无法通过下方的大陆。在他的墓碑后，可以找到好东西。绕到墓碑后，调查后得到了变身之杖（へんげのつえ）。出村向西南走，来到塔内，那里有只鸟挡路，不让主角过桥，因为发现主角不是这片大陆的人。主角就使用了变身之杖，把自己变成怪物的样子，顺利骗过守卫。通过吊桥，一直向西，来到佩伊之村（ペイの町）。在村内了解到，魔王正好在宿屋里，来到宿屋，里面的怪物最初因为看到主角带着怪物，以为主角就是大魔王，但是觉得怪物数量太少，它们就匆匆出去继续寻找魔王了。

出村向西，在路上破坏了三块巨石后，来到一座山前。突然刚才抢走宝箱的大鸟出现，把主角一行带到山顶。（队伍里要有灯类或盔甲类怪物）将它打倒后，可让它加入。

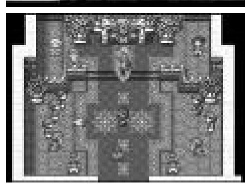
然后通过隧道，往东南来到了荷塔诺村（ヒターノの町）。在这里碰到了魔王正召集了很多怪物在演讲。原来他得到了不可思议的肚脐，但是还想得到天空之剑（てんくうのつるぎ）、天空之盔（てんくうのかぶと）、天空之铠（てんくうのよろい）。如果有谁能得到这三样宝物，魔王就会实现他的任何愿望。接下来，主角就要收集三样宝物了。

出村后向南，破坏了岩石后，来到一个洞窟。但是里面有一个小洞进不去，所以就想起了用变身之杖试试。主角变成较小的怪物后顺利通过了小洞，来到最深处，打倒看守--迷失金属（はぐれメタル）后，可以拿到它身后宝箱中的天空之盔。

接着回到荷塔诺村，利用飞行术向西来到风之塔。这塔中很多地方都需要灵活运用飞行术，那样才能成功到达塔顶，在宝箱中得到了天空之铠。

最后往荷塔诺村一直向东，可以来到一座塔，从塔里过桥后，来到一座死者之城。在最深处，需要开动墓场右下角的一个墓碑，那样最后的大门就会打开了。进去后碰到ナイトリッチ（Knight Rich），将其打倒后，可得到天空





之剑。

这样一来，就集齐了魔王要的三样宝物。赶回荷塔诺村，和门卫对话后进入房间，通过传送泉水来到另一个传送祠堂。出祠堂后，可以看到魔王城，进入后，分别有三名守卫阻挡在三个通道前，最左边的通道里什么都没有，中间的一个是阶梯，最右边的通道是宝箱。打倒守卫通过阶梯，最后在最深处遇到大魔王姆多（ムドー），打败他后，发现竟然是王子变的。原来王子利用宝物，让自己有变成魔王的能力，然后，带主角去看他找到的肚脐替代品。这时，那个黑衣人赶来，原来他是受了狭间世界之王—德克（ドーク）的指使来打倒假魔王的。

这时候德克突然出现，拿走了王子所有的宝物。接着给了主角狭间钥匙（はざまのかぎ），让主角去那里以三件得到的宝物来交换肚脐替代品。这时，坏精灵的声音响起，回到了玛鲁塔国。坏精灵告诉主角，如果再不找到替代品，玛鲁塔国就要沉没了。因此必须立刻赶去狭间世界（はざまのせかい）。

接着和坏精灵交谈选是（はい），可以拿回修好三件宝物海鸣之钟（うみなりのかね）、破坏之镜（はかいのかがみ）、大空之盾（おおぞらのたて）。

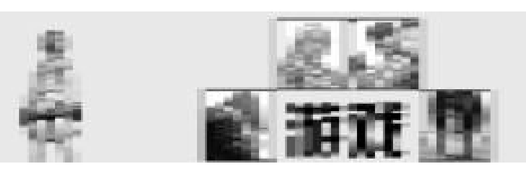
因水位上升，不少人来到玛鲁塔国的树顶避难，格斗场也会暂时关闭。

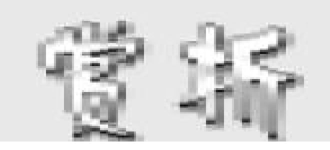
在准备好一切之后，回井里使用狭间钥匙……

狭间世界（はざまのせかい）

从祠堂出来后，进入塔中，将约定的三件宝物——交给了那个黑衣人。黑衣将宝物都交给了幕后指使德克（ドーク），然后对主角说：“你追求的强大究竟是什么？我只相信强大，这是我唯一对于正义的判断方法。你的力量表现在保护家族上吗？那样能变强大吗？我们虽然都不断追求强大，但是我们采取的手段却是截然不同的。但是阻止我们变得更加强大的家伙都要打败。来吧，我和你最后的战斗，就在这里作一了结吧。”一场大战后，终于打败了他，他无法接受那样的结果，但这是不容置疑的事实。黑衣人的影子慢慢从这世界上消失了……

走过通道，来到城里，这里到处堆积了各种宝物，在正中央，终于看到了一直在幕后指使的德克（ドーク）。他对得到了宝物非常得意：“欢迎你们来到我的城堡。作为收集者，我感到很高兴。这世界上有两种收集者：一种是梦





想着收集只对自己有价值的东西的人，另一种是收集那些别人十分羡慕的东西变成自己的东西的人。虽然都是收集，但是两种收集的动力是完全不同的。人的内心中沉睡着的虚荣心和占有欲被解放的时候，那种动力就是我力量的源泉，哈哈哈哈……我的手里有你们想要的肚脐替代品，你们没有那东西的话，你们的国家就会灭亡了吧？但是对我来说，那灭亡的瞬间是最令我兴奋的了。快求我吧，那种感觉实在太好了。那么，如果你们能赢我的话，就给你们想要的东西，但是如果你们输了的话，那就只有长眠于此了，成为我力量的一部分，哈哈哈哈……”

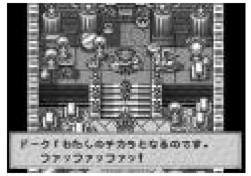
主角再也无法忍受他的这些话，带着怪物同伴们一拥而上，展开殊死的战斗。

德克终于倒下了：“难道……难道是我错了吗？难道你收集宝物的理由不是为了虚荣心和欲望吗？我无法理解还有什么其他的……我得不到你的力量，你作为收集者是最差的，但是……你有着最可以信赖的同伴们！！你好象收集到了很好的同伴。我输了，你打开那宝箱吧！”随着这断断续续的声音，德克终于在这世界上消失了，带着他永远也无法理解的问题，离开了这个世界……

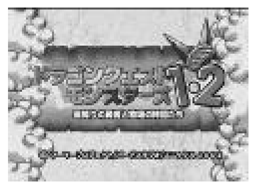
主角打开了那箱子，得到了不可思议的肚脐。这时候，坏精灵的声音再次响起，召唤主角回到玛鲁塔国，堵上洞，但是好象已经太晚了。坏精灵让主角去通知全国的人，逃离这里。正在这时，道道金光不断射向这洞口，越来越多，越来越亮。这些都是举国上下的人们和异世界的人们感情的注入，都是因为主角对他们的帮助。玛鲁塔国终于安全了。

主角受到了国王的表彰。所有的人都为主角感到高兴。

走出了喧哗的皇宫，主角来到了玛鲁塔之树的顶部，和自己的妹妹还有父母在一起。这时候，主角的妹妹发现了哥哥脸上并不十分愉快的表情。因为主角想到了在这漫长的旅程中，结识的各个地方不同的人们，现在旅行结束了，他也感到了有几分寂寞……



正在这时，坏精灵突然出现，这次他不是来让主角找东西的，而是让主角开始属于自己的旅程：“没有人知道究竟有多少个世界存在着，所以我们冒险的世界是永远都不会消失的！”话音未落，主角和他妹妹跟着坏精灵飞奔而去，开始寻找属于他们自己的冒险世界，这其中又会有多少的故事和经历呢，那只有他们自己能体会其中的美妙感觉……



注：本期光盘附送DQ1+2完全光盘版。



让你的GBA更好玩

——GBA Link详解

文：emu－zone/电子DIY工作室

现在有一样东西摆在你面前，它就是电子DIY的GBA Link。如果你有一台GAME BOY ADVANCE (GBA)游戏机的话，那么GBA Link可以成为你的得力工具。GBA Link是一台可以让GBA与PC进行通讯的设备，利用这个设备可以完成很多有意思的功能：比如无需插卡带就可以在GBA上玩NES游戏、把GBA卡带的游戏进度存储到你的计算机上、也可以把计算机上的游戏进度写入到GBA中、还有就是DUMP GBA卡带的ROM。总之，以一个较低的价值换取这样的功能是比较超值的。



GBA Link照片

一、硬件介绍

电子DIY的GBA Link的样子如照片所示。中间的盒子里是电路部分，盒子两端是两根电缆，一根是并口电缆，用来连接到计算机的并口（打印口），另一根是GBA电缆，用来连接到GBA游戏机的通讯口。在盒子的正中有一个指示灯，用来指示通讯状态，当发送数据时，这个灯会闪亮。这个GBA Link无需外接的电源，因此使用起来很方便。


GBA LINK的连接

硬件安装

硬件部分的连接非常简单，将GBA Link的25针插头插在计算机的并口上，再将GBA Link的GBA电缆插在GBA上，就完成了连接。

二、软件

1.软件安装和设置

GBA　Link配套的软件为WINDOWS版。将配套光盘放入到光驱中，安装程序会自动运行，软件的安装与普通软件的安装方法相同。安装完毕后启动GBA　Link程序（注：应预先把GBA游戏机和计算机用GBA　Link连接好）。

2.软件介绍

菜单部分

文件：

上传GBA游戏——将计算机端的GBA游戏文件传送到GBA游戏机，由于GBA外部内存容量的限制，实际上只能传送不超过256K的ROM文件，实际上GBA游戏并没有这么小的，这里主要指一些个人用户编写的DEMO文件，并且要求程序切入点地址是0x2000000。不过利用这个功能也可以上传由NES文件转换成的GBA文件。

上传NES游戏——将计算机端的NES游戏文件传送到GBA游戏机，虽然同样存在容量的限制，但由于NES的游戏文件一般都比较小，所以可以支持大部分NES游戏。

重复发送——使用这个功能可以再次发送上次的文件。例如如果在上传过程中提示连接失败，请重试，你可以用重复发送功能再次发送。

卡带：

读取卡带到文件(DUMP)——就是将GBA游戏卡带的ROM读取出来，或者说是DUMP下来。这样做的目的当然是想在计算机上用模拟器来玩GBA游戏了。不过在读取前首先要确认游戏卡带的容量大小，所以在该项下还有一堆从8Mbit到256Mbit的选项。如果你在软件中选择的容量比卡带的实际的容量小，那么将无法读取出卡带的全部内容；反之，如果你在软件中选择的容量比卡带的实际容量大，那么读出的文件将比实际的ROM文件大，多出的数据部分全是0xFF。

备份卡带的游戏进度——就是将卡带的游戏进度文件保存到计算机的硬盘上。(1.0版软件只支持SRAM存储方式)

更新卡带的游戏进度——将硬盘上的游戏进度文件写入到卡带中。(1.0版软件只支持SRAM存储方式)

设置：

硬件设置

并口选择——选择GBA　Link所连接的并口，通常情况下可以采用默认值，即LPT1(0X378)。

I/O延迟——延迟值可在0-10之间选择，一般情况下可将延迟值设置为0，如果你的计算机速度很快，软件工作不正常的话，可以把延迟值设的大一些。

其它设置:

硬件设置

模拟器选择——在这里你需要选择一个GBA模拟器的执行文件，以后当你DUMP　GBA　ROM文件后，当你点击运行按钮时，GBA　Link会调用该模拟器来运行当前DUMP到的ROM文件，以测试其正确性。

不显示启动画面——如果你的计算机比较慢的话，可以选择这一项来跳过GBA　Link软件的启动画面，以缩短程序的启动时间。

帮助

关于——这里是版权信息。

快捷按钮

在菜单栏下面有一排快捷按钮。它们分别对应了菜单栏的各项功能。

主窗口

当前文件——显示的是当前上传的文件名，当鼠标指针放在文件名上时，会提示该文件的完整路径。

传输进度——以进度条方式显示当前的传输进度。

DUMP的游戏——这个窗口的第一行显示的是DUMP后存储到硬盘上的文件名，第二行显示的是从卡带中读取到游戏名称。

状态栏——这里有各种操作的提示，以及对GBA　Link的检测提示。

三.软件的使用

软件启动后会不断检测并口是否正确连接了GBA　Link的硬件，如果检测不到会在状态栏提示：未检测到GBA　Link!　如果连接正确的话，会在状态栏提示：检测到GBA　Link!注意，如果电缆已经插在GBA上，需要打开GBA的

电源才能检测到GBA Link。



等待连接状态



GBA传输状态

当GBA中插有卡带时，卡带会自动运行，这样就无法对游戏机进行其它操作了，因此当要通过GBA Link进行DUMP或者读写游戏进度操作时，需要令GBA进入一种特殊的模式——等待连接模式。进入的这种模式的方法是：首先同时按下游戏机的START键和SELECT键不松手，然后打开游戏机的电源开关，此时游戏机会进入等待连接模式。在等待连接模式下，GBA的屏幕会一直保持“GAME BOY”字样，而不会运行卡带中的游戏。当开始传输数据时，GAME BOY字样下面会有一个闪烁的任天堂公司的商标“Nintendo”。在DUMP卡带时，因为DUMP卡带的时间可能会长一点，所以会运行一个预先传送到GBA上的火焰程序，就象电脑上的屏幕保护程序一样，还是蛮有意思的。



DUMP ROM时的状态

三、具体应用

1.玩NES(FC)游戏

这个功能还是很吸引人的，不需要卡带就可以在GBA上玩NES游戏了。

方法有两个：

先看第一种方法（简单的很）

首先还是连接好GBA Link，因为不用插卡带，所以无需让GBA进入等待



连接状态。然后单击文件菜单下的上传NES游戏或者相应的快捷按钮，在弹出的窗口中选择你要上传到GBA游戏机的NES游戏文件。游戏传输过程中，你会看到GBA屏幕上GAME BOY字样下的任天堂标志一闪一闪，而在GBA Link软件的主窗口则可看到游戏的文件名以及传输进度。传输完毕后，GBA即开始运行NES游戏。

唯一的限制就是上传的NES游戏容量不能太大（大约是211K以内），否则无法上传。这种方法的缺点是只能上传一个游戏。



再看第二种方法

因为你知道GBA Link有个上传GBA游戏的功能，所以利用工具把一个或多个NES游戏转换成一个GBA文件，上传到GBA游戏机中去。有一点限制就是合成后的GBA文件不能大于256K。

这里用到了一个工具Thingy，启动Thingy，在左边的窗口中显示的是选中的NES游戏，你可以选择1个到多个NES文件，然后输入合并后的GBA文件的文件名和路径，单击合并按钮即可，在相应的路径下就产生了一个GBA文件。






用菜单选择游戏


GBA上的功能菜

然后利用GBA Link的上传GBA游戏的功能，将这个文件上传到GBA游戏机中，即可在不插卡带的情况下玩NES游戏了。这里有一个限制，就是合并后的GBA文件不能大于256K。

上传完毕后，就可以拔掉GBA电缆让GBA单独工作了。如果上传的是多个NES游戏的合集的话，GBA的屏幕上会出现一个菜单，供你选择游戏，按A键可以进入该游戏。在游戏过程中，可以同时按下L键和R键，这时会进入功能菜单模式，在功能菜单模式下，可以选择RESET，然后按A键进行复位，复位后，游戏选择菜单会再次出现，供你重新选择游戏。在功能菜单模式下，还有一个SLEEP选项，即休眠状态，这个功能是很有用的，因为如果你关掉GBA的电源开关的话，上传的游戏内容就会丢失，因此当你暂时不玩的时候，可以选择进入休眠状态，这时液晶屏将不显示，整机耗电量非常小，一般情况下GBA中的数据可保持一星期以上。

2.读写游戏进度

很多游戏都需要存储游戏进度，不过可能你会觉得不可靠，因为象用电池供电的SRAM存储方式可能因为电池失效导致游戏进度丢失，这是我们不希望看到的，比较好的办法是把游戏进度备份到计算机的硬盘上，当需要时可将硬盘上的游戏进度再写入到卡带中去。GBA Link就提供这样的功能。


读写游戏进度功能

当你有了备份的游戏进度文件，你还可以把这个游戏进度文件用在GBA模拟器（比如VisualBoyAdvance）上，或者把GBA模拟器的游戏进度文件写入到卡带上，甚至你还可以把游戏进度文件放在网上和别人共享你的游戏成果了。

连接好GBA Link，将卡带插入到GBA游戏机中。启动GBA Link程序，令GBA游戏机进入等待连接状态。单击卡带菜单下的备份卡带的游戏进度下的SRAM(64k字节)或者单击相应的快捷按钮，此时会弹出一个窗口，提示你输入要保存的进度文件的文件名以及路径，之后就开始读出卡带上的进度并按你的要求保存到相应的路径下。

更新卡带的游戏进度时，同样需要先连接好GBA Link，插入卡带，启动GBA Link 程序，令GBA进入等待连接状态。然后单击更新卡带的游戏进度下的SRAM或相应的快捷按钮，此时也会弹出一个窗口，这里要求你在硬盘上选择一个相应的游戏进度文件，然后程序会把这个进度文件写入到卡带中去。

3.DUMP卡带ROM

DUMP游戏ROM好像都是那些专业游戏玩家才能做到的，现在利用GBA Link的DUMP GBA卡带功能，你就可以轻松完成DUMP ROM了。现在如果你手头有一盘GBA卡带的话，你可以使用电子DIY的GBA Link将卡带内容读出来，存储为GBA文件，这样就可以用模拟器在电脑上玩了。具体操作如下：



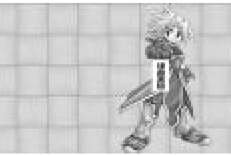
连接好GBA Link之后，把待DUMP的卡带插入到GBA游戏机的卡槽中。启动GBA Link软件。然后同时按下游戏机的START键和SELECT键不松手，打开游戏机的电源开关，此时游戏机进入等待连接模式。然后根据卡带容量在软件中选择相应的选项。这时会弹出一个窗口，让你输入保存的文件名以及保存下来的ROM文件存储的路径。最后就开始DUMP卡带了。这时你可以欣赏一下GBA的屏幕上火焰程序运行的效果了。而此时，在程序主窗口会显示“DUMP的游戏：xxx.gba xxxxxxxx”字样，如下图所示。



DUMP的工作完成后，为了测试DUMP下来的ROM文件的正确性，可以用模拟器来试运行一下。这时你只需要单击卡带菜单下的“模拟器”或者单击快捷按钮“运行模拟器”即可。

看完了GBA Link的介绍，从哪里能得到GBA Link呢？可以访问以下网站来购买到GBA Link。

附：
电子DIY：http://ediy.yeah.net
模拟器硬件DIY：http://emudiy.yeah.net



读者心声

模拟地带 FAQ

责任编辑：GOUKI

读者和编辑交流的俱乐部

首先要向大家说明的就是最近接到的一些电话和回函卡中的问题反馈：

1.我的光盘有毛病，在CDROM里面无法读出，或者某些文件无法打开。

光盘因为其作为媒体的特殊性，可能会在制造，运送，和保存的时候造成一些问题。这些问题都有可能造成光盘中的数据损坏。对于运送和保存造成的问题，我们建议读者在购买杂志的同时认真检查一下附赠光盘是否有明显的变型，破裂，或表面有明显划痕等问题，如果碰到这类问题请即刻向零售商反映，要求掉换或者退回（当然我们并不希望您因为这个原因而不购买我们的杂志）。如果没有明显问题，而在使用过程中出现了数据读取错误，那么也许是您的光驱有问题，如果您能确保您的光驱在读盘能力上没有任何问题，那么我们只能对您说抱歉——光盘由压录线制造，无法避免千分之一（和生产线的能力也有关系）左右的坏盘率，而这种问题，我们是无法解决的。在这种情况下，读者您仍然可以把盘寄回我们的编辑部，只需注明是“换盘”，我们会为您换上一张没有质量问题的光盘。

2.邮购的杂志为什么还没有到。

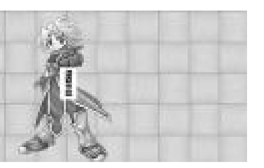
因为邮政系统方面的问题，我们无法保证您所邮购的杂志或者其他物品能够在第一时间邮递到。而在这种情况下您可以致电我们的编辑部，我们会为您向邮电部门查询有关的邮递状况，并且把信息反馈给您。但是我们必须提醒您，如果是由于您提供的邮编，邮递地址存在问题而造成的邮件无法投递一类的问题，我们不能给予解决，因此再次提醒邮购的用户：请一定写清楚并核实邮编，投递地址，收件人姓名等信息。

3.光盘的内容太乱……XXX文件没有找到……

杂志内是有提供详细的光盘内容列表和路径说明的，请详细阅读。我们尽全力保证光盘内的内容完好可用，并且尽量按照规范整理，请详细阅读杂志上的说明后按图索骥，会大大提高您对光盘的利用效率。

4.在哪里的零售点可以买到杂志？

这个的确是很难回答的问题，由于本刊的发行途径和渠道尚不成熟，因此可能无法保证刊物的覆盖面，如果您真的是一位铁杆读者，那么也只能麻烦您

在附近，尽可能多向书刊报纸零售点打听，此外恐怕别无他法。

5.其他一些对于本刊内容，纸张，装订，排版等方面的意见。

这些方面的不足，感谢大家一一指出，我们现在也会尽可能多得搜集读者通过各个途径（回函，网站，电话以及亲自造访编辑部的读者数量众多……）反馈的信息，并且尽我们最大的努力进行改进。但是凡事不可能一蹴而就，因此除去向各位提供过宝贵建议和意见的读者真诚道一声谢谢，也请读者们增加一点耐心，从建刊伊始，我们就在不断地为提高杂志的质量而努力，但由于各种条件的限制，工作不能取得什么惊人的进步，但是相信关心我们杂志的读者能够注意到我们的汗水结晶——每期哪怕是小小的进步。

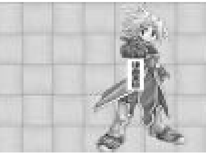
其他是一些提问频率比较高的问题：

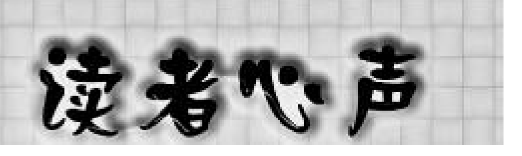
请问应该如何制作PS的镜像文件？

建议使用工具软件Clonecd＋Daemon在电脑上虚拟PS光盘，经实践证明这是最行之有效的方式。先以CloneCD的“读入到映像文件”将光驱中的PS盘制作成映像文件，再用Daemon把生成的.ccd加载，就可以收到完美模拟PS盘的效果了。而这两款软件都可以在本期的光盘内找到它们，而这两款软件的使用都非常简单，稍有基础的人应该在使用方面没有问题，碍于篇幅所限，这里无法详细写出具体的使用方法，如果对于软件使用方面有什么问题的，不妨向身边的人请教，有条件的可以到网络上留言求助，相信这不会成为什么问题。当然如果阁下是高手，大可以用DiscJuggler或者是blindread来制作映像文件，而过程并没有本质差异。

某某游戏为什么在我的模拟器上不能正常/无法运行？

这种情况非常正常……因为模拟器本身的不完善性和支持性方面的缺陷，或者是不同的PC配置，以及使用/设置模拟器的不正确都可能导致无法正常运行游戏或者是运行不正常。遇到这种情况的时候，请先一次确认：运行的模拟器是否正确，rom与模拟器是否匹配，rom是否有损坏，模拟器设置是否正确，以及，您的PC平台（包括硬件配置，操作系统等诸多因素）是否合适于该模拟器等等等。而找到的具体的问题所在后，自然可以按部就班地解决它，例如升级模拟器，更换合适的完好的rom，正确设置模拟器，以及调整PC平台的状况……而在这些方法还不能解决问题的时候，您还可以求助于网络上的朋友或者是身边对模拟器有了解的朋友。当然，我们也欢迎您致电编辑部，龙二会为您尽可能解答问题的。在这方面，我们的工作也只能做到为您即时送上最新的模拟器，修正无误的rom，以及某些模拟器游戏需要的补丁等等。





河北石家庄　　　　高明：VBA模拟器如何抓图？

请在菜单Option→JoyPad→Configure→中设置一个Capture键，在游戏中按下这个键，就会把当前的抓图自动保存在模拟器所在的路径下面了。

江西南昌　　　　　袁源：NeoRageX模拟器抓的图为什么不清楚？

这大概是因为你的模拟器运行在8-bit色的模式下面。你可以在设置的Video中选择显示模式为16-bit色，或者在游戏中用F5键来切换8/16-bit模式后再抓图试验（建议以模拟器提供的Shots Factory功能来抓图可能会更加方便准确）。

读者心得

广东广州：关建

我是一个游戏迷，更是一个模拟器迷。我喜欢模拟器，最大理由就是几乎可以靠它在电脑上运行所有机种的游戏，可以在电脑上重温无数的梦。

湖南邵阳：杨宇航

我觉得这本书办得很不错，让我们这些在经济上需要父母“支援”的玩家可以在PC上玩到各种向往已久的游戏，而不会因为没钱买家用机而望洋兴叹。

上海：徐震东

我很赞同龙二前辈所说的“模拟器是一种怀旧的产物”。……我要在这里诚心地感谢那些为模拟器事业无私奉献的前辈们。

四川成都：刘欣

个人觉得在光盘中加入游戏原声OST还是有必要的，毕竟好的游戏原声是一款好游戏不可缺少的部分。

江苏南京：陈田

随着接触的游戏日益增多，怀旧的心情也日益加深，特别是小时候对于一些向别人借玩过的经典FC游戏怀念极深，一个偶然的机会我结识了贵网站——www.emu-zone.net……通过Emu-Zone，我也多了解了更多的游戏机和游戏，随着模拟器的一天天更新成长，游戏的模拟效果越发真实了。

天津：张文凯

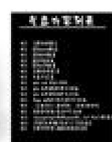
希望可以在光盘中加入更多的汉化的rom，这样可以使我们这些外文程度有限的玩家更好，更深入的体会到一些经典外文游戏的乐趣，更加喜爱模拟器。

天津：风间仁

追忆儿时的回忆，让我们共同努力！ :)



第五期光盘内容列表



EMU目录下：

arcade	目录	最新街机模拟器
mame	目录	最新mame模拟器
n64	目录	最新N64模拟器
ps	目录	最新PS模拟器
ps2	目录	最新ps2模拟器
romtools	目录	最新ROM管理工具
tools	目录	光盘必备工具

Rom 目录下：

本月gba游戏	目录	gba rom #360-#488
恶魔城白夜	目录	gba 游戏恶魔城白夜之协奏曲
光明之魂简体中文版	目录	gba 游戏光明之魂中文汉化版
梦幻之星4中文版	目录	Sega md游戏梦幻之星4中文汉化版
三国战记	目录	《三国战纪》及其加强版，《西游记释尼传》
勇者斗恶龙6中文版	目录	超任游戏勇者斗恶龙6中文汉化版

kofremix目录　由yongming制作的Mugen作品：kof Remix 强烈推荐

PS勇者斗恶龙1+2目录　PS最后大作勇者斗恶龙1+2 完整光盘版

文章相关 目录：

gba模拟器另类教学	目录	包括文章所有介绍的软件和实拍录像
MUGEN第4讲	目录	内附文章所提到的所有游戏软件及内容
霸王忍法贴	目录	包括winkawaks版的游戏及游戏录像演武
本期MAME推荐的游戏	目录	本期mame专门怀旧经典介绍的游戏

上期光盘修正　目录　内置《天外魔境Ⅱ》上期光盘错误修正文档



读者回函卡
（总第**5**期）

读者个人资料

姓名：____________ 性别：______ 年龄：________

通信地址：____

邮编：__________ 电话：____________________________

E-MAIL：________________________ QQ#______________

您的学历：______________________ 您的游戏龄：______________

您喜欢的游戏类型

主视角射击 □ 策略类 □ 冒险类 □ 养成类 □

桌面益智类 □ 模拟类 □ 射击类 □ 动作类 □

角色扮演类 □ 体育类 □ 竞速类 □

杂志+光盘调查

- 您是通过什么渠道获得《模拟地带》杂志？

  书报摊 □ 朋友介绍 □ 其他 □

- 是什么因素促使你购买本期刊？

  价格 □ 内容 □ 封面吸引 □ 其他 □

- 您对本期杂志的封面是否喜欢？

  非常喜欢 □ 喜欢 □ 一般 □ 不喜欢 □

- 本期封面文章标题是否吸引你？

  是 □ 否 □

- 您对本期杂志的排版是否满意？

  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □

- 您对本期杂志的光盘是否满意？

  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □

- 本期杂志您最喜欢的栏目：

- 本期杂志您最喜欢的文章

- 本期杂志您最讨厌的文章：

建议心得

编辑部互动调查

您认为本光盘是否有增加掌机专栏必要呢？

是 ☐　　　　否 ☐

感谢您积极填写我们的调查问卷!

请您按如下地址寄出

编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com

地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部

邮编：100037